

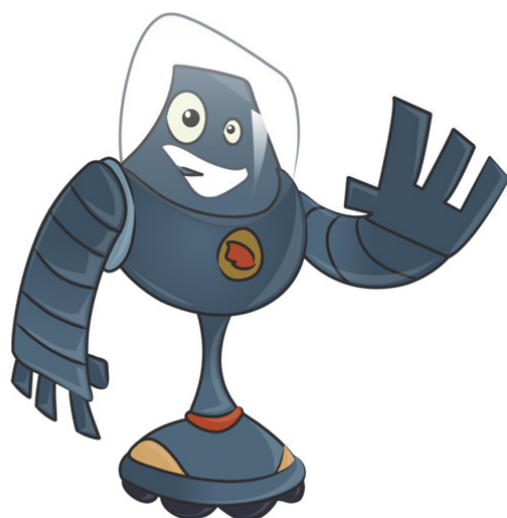


**INFOPUC**  
INSTITUTO DE INFORMÁTICA

PONTIFICIA **UNIVERSIDAD CATÓLICA** DEL PERÚ

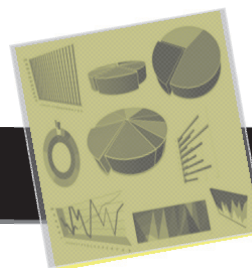
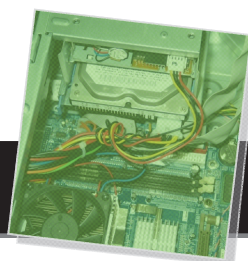
# Info **KIDS**

**INFORMÁTICA PARA PRINCIPIANTES**



# 1

**INFORMÁTICA  
GENERAL**



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ**



PONTIFICIA **UNIVERSIDAD CATÓLICA** DEL PERÚ

© **Pontificia Universidad Católica del Perú - InfoPUC, 2012.**

Avenida Universitaria 1801, Lima 32

Teléfono: (511) 626-2000/ anexo 3763 - 2603

Telefax: (511) 626-2885

Correo electrónico: [infopuc@pucp.edu.pe](mailto:infopuc@pucp.edu.pe)

Página web: <http://infopuc.pucp.edu.pe/>

Derechos reservados. Prohibida la reproducción de este libro por cualquier medio, total o parcialmente, sin permiso expreso de los editores.

Este material ha sido elaborado por InfoPUC y es entregado a la Institución Educativa para su posterior distribución de manera gratuita a sus alumnos, como parte del contrato de servicios que han celebrado ambas instituciones. InfoPUC no se hace responsable frente a terceros por el uso que se realice respecto del presente material.

La información puesta a disposición a través de las referencias bibliográficas (páginas electrónicas, *blogs*, videos y audios) y todo material digital externo al presente libro pueden sufrir variaciones en el tiempo. El InfoPUC no asume ningún tipo de responsabilidad por la disponibilidad de las fuentes, ni por las modificaciones que la información haya podido sufrir.

Las imágenes utilizadas con fines educativos en los módulos de la presente publicación fueron tomadas de los *softwares* Microsoft Windows XP, Microsoft Office, OpenOffice.org, Tux Paint, Mozilla FireFox, Tux Typing y Scratch, de titularidad de sus respectivos propietarios.

Las marcas registradas son propiedad de sus respectivas compañías.

Esta publicación ha sido producida empleando Microsoft Office Word.

Las siguientes marcas son de propiedad exclusiva de la Pontificia Universidad Católica del Perú y se encuentran registradas ante el INDECOPI, queda prohibida su utilización en cualquier medio sin previa autorización escrita de la Universidad.

**InfoKIDS**  
Informática para principiantes ®

**InfoTeens**  
Informática para jóvenes ®



**INFOPUC**  
INSTITUTO DE INFORMÁTICA

PONTIFICIA **UNIVERSIDAD CATÓLICA** DEL PERÚ ®





**INFOPUC**  
INSTITUTO DE INFORMÁTICA

PONTIFICIA **UNIVERSIDAD CATÓLICA** DEL PERÚ

# InfoKIDS

# 1

## INFORMÁTICA GENERAL

**Nombres:**

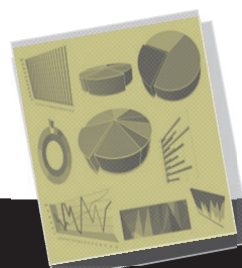
**Apellidos:**

**Colegio:**

**Docente:**



*¡Bienvenidos!*





**INFOPUC**  
INSTITUTO DE INFORMÁTICA

PONTIFICIA **UNIVERSIDAD CATÓLICA** DEL PERÚ

### **Comité editor de la quinta edición**

Claudia Marcela Vargas Ortiz de Zevallos

José Herrera Romero

Dora Olimpia Zaravia Medrano

Úrsula Virginia León Castillo

Sara Bravo Montenegro

Actualización

Actualización

Actualización

Corrección de estilo

Corrección de estilo

## TABLA DE CONTENIDO

<b>Módulo 1 Conociendo la informática .....</b>	<b>11</b>
1. Conociendo la computadora.....	12
2. Partes de la computadora.....	15
3. Unidades de entrada y de salida de la información.....	35
4. Unidades de almacenamiento.....	39
5. Unidad central de proceso.....	41
 <b>Módulo 2 Usando la computadora.....</b>	 <b>47</b>
1. Cuidados de la computadora.....	48
2. Conectando las unidades al “case”.....	53
3. Encendiendo y apagando la computadora.....	57
 <b>Módulo 3 La computadora en el arte.....</b>	 <b>67</b>
1. Comenzando a dibujar.....	68
2. Conociendo las partes de la computadora.....	72
3. Utilizando las herramientas de dibujo.....	78
4. Guardando y abriendo dibujos.....	89
 <b>Módulo 4 Navegando en internet .....</b>	 <b>93</b>
1. Ingresando al Mozilla Firefox.....	94
2. Conociendo el entorno de Mozilla Firefox.....	97
3. Ingresando correctamente a la web.....	104
4. Consultar páginas Web de interés.....	107

## CUADRO DE CAPACIDADES

MÓDULO	SEMESTRE	CAPACIDADES	DURACIÓN
<b>Módulo 1: Conociendo la Informática</b>	<b>1er Bimestre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Describe la computadora, sus componentes y el funcionamiento de cada uno de ellos, con claridad.</li> <li>Formula y responde preguntas sencillas y comenta en torno a la información del CPU como el componente más importante de la computadora.</li> <li>Infiere el significado y la función de las principales unidades de entrada, de salida y de almacenamiento que posee la computadora a partir de las relaciones que establece entre ellas.</li> </ul>	<b>1 mes</b>
<b>Modulo 2: Usando la computadora:</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Practica hábitos saludables en el cuidado que se debe tener con la computadora.</li> <li>Identifica similitudes y diferencias en las unidades que van conectadas al case.</li> <li>Deduce que hay variaciones al utilizar el botón de encendido y apagado de la computadora.</li> </ul>	<b>1 mes</b>
<b>Modulo 3: La computadora en el arte</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica y utiliza puntos de referencia espacial en el entorno del programa Tux Paint y reconoce nociones temporales básicas.</li> <li>Expresa de manera espontánea vivencias, sentimientos y situaciones imaginarias a través del dibujo y la animación de objetos del programa Tux Paint.</li> <li>Representa formas, objetos y personajes de su entorno a través del dibujo.</li> </ul>	<b>1 mes</b>

	<b>2do Bimestre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observa y describe las características visuales, sonoras y cinéticas (de movimiento) de elementos naturales y objetos de su entorno.</li> </ul>	
<b>Módulo 4: Navegando en Internet</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce a partir de indicios la intención de las páginas Web que se le presenta: entretenimiento, información.</li> <li>• Identifica la relación entre grafías y fonemas al leer letras, frases, palabras o expresiones de uso cotidiano.</li> <li>• Escribe con facilidad, según su nivel de escritura: nombres, direcciones Web, entre otros textos cortos, a partir de situaciones de su vida cotidiana o interés propio.</li> <li>• Interpreta códigos de desplazamiento de elementos dentro de una página web.</li> </ul>	<b>1 mes</b>



## Descripción de los módulos

1

### Conociendo la informática

En el primer módulo, los alumnos conocerán los componentes que conforman una computadora e identificarán el CPU como el componente más importante.

Asimismo, estudiarán la clasificación de dichos componentes en unidades de entrada, unidades de salida y unidades de almacenamiento.



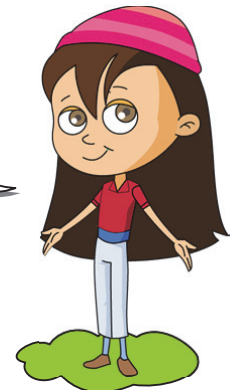
2

### Usando la computadora



En este segundo módulo, los alumnos identificarán los cuidados que deben tener con la computadora y a trabajar con ella, así como también a conectar los componentes al **case** y el encendido y apagado de esta.

¡Tú eres el mejor!



## 3

### La computadora en el arte

En el tercer módulo, los alumnos podrán conocer el entorno Tux Paint para desarrollar aun más la creatividad e imaginación propias de su edad. Además, crearán dibujos utilizando las opciones que proporciona la barra de herramientas como una de las partes importantes del programa. Asimismo, realizarán ediciones de imágenes que se encuentren en el formato PNG. Finalmente, podrán imprimir sus trabajos para hacer físicas sus publicaciones o guardarlos en la PC como parte de sus producciones informáticas.



## 4

### Navegando en Internet



En el cuarto módulo, los alumnos conocerán el entorno de Mozilla Firefox. Aquí podrán navegar por la red buscando información, imágenes, videos y otro tipo de información académica y lúdica. Este módulo es muy importante puesto que ayudará al niño a buscar información para cualquier tipo de trabajo educativo.



MÓDULO

1

# Conociendo la informática

## Capacidades

- Identificar la computadora, sus componentes y el funcionamiento de cada uno de ellos.
- Reconocer el CPU como el componente más importante de la computadora.
- Diferenciar e identificar las principales unidades de entrada, de salida y de almacenamiento que posee la computadora.



*¡Hola! Bienvenidos al primer módulo del libro.  
¿Están listos?*

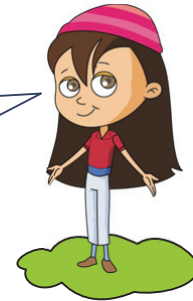


## 1.1. Conociendo la computadora

Escucha lo que leerá tu profesor acerca de la computadora.



La computadora es una máquina que nos ayuda a realizar actividades interesantes como:



Pintar



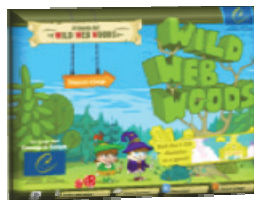
Conversar



Escribir



Buscar información



Jugar



Estudiar





Dibuja y colorea la computadora que tienes en tu casa o colegio.



Podemos encontrar computadoras en distintos lugares, por ejemplo, en el colegio.



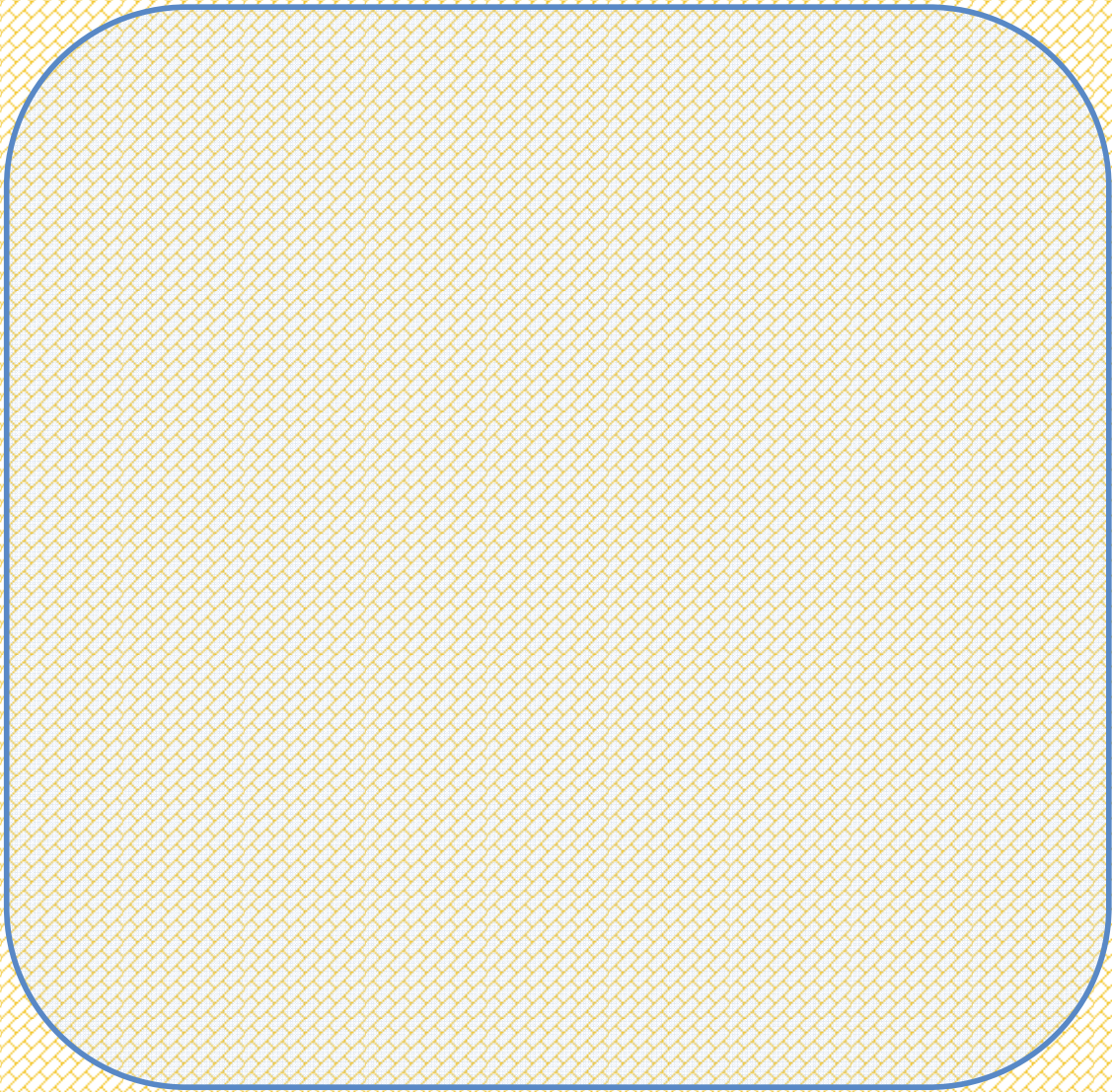
Dibuja otro lugar donde hayas observado una computadora. Luego, comenta con tus compañeros para qué la utilizan.





### Actividad 1

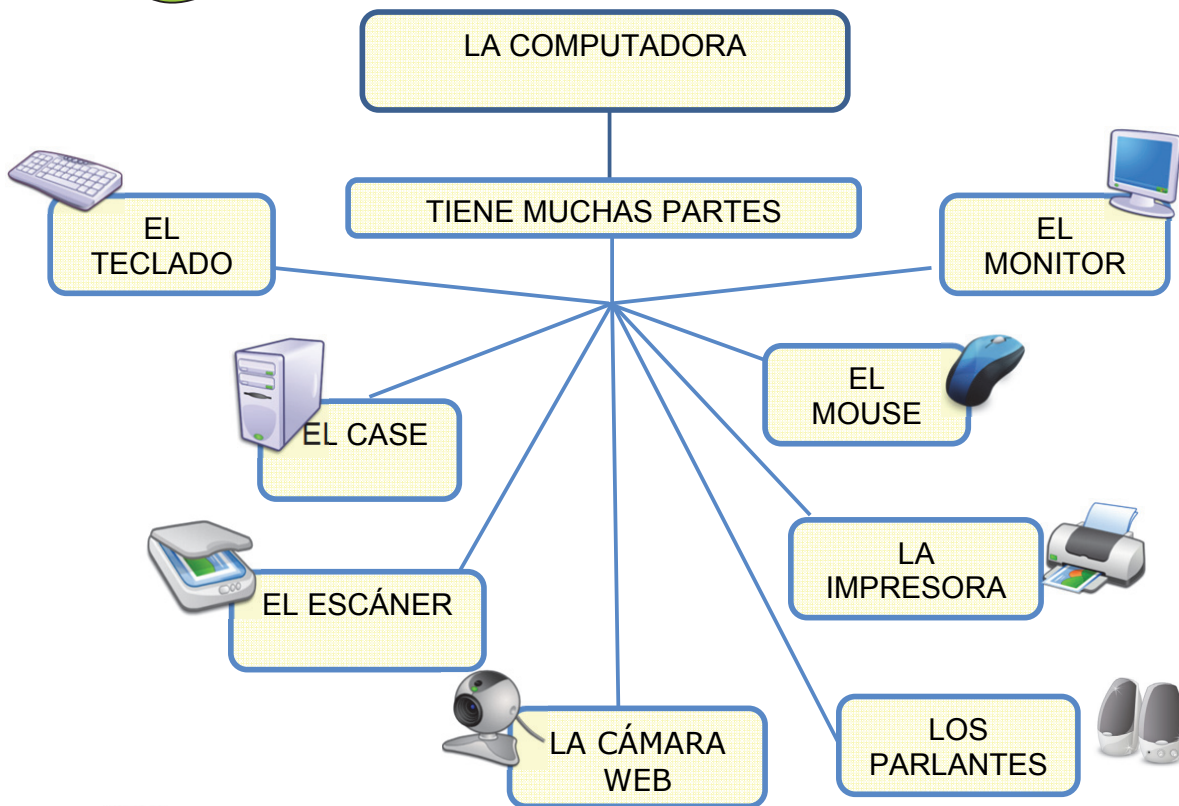
- ◆ Busca, en periódicos y revistas, imágenes de diferentes modelos de computadora y pégalas en el recuadro.



## 1.2. Partes de la computadora



La computadora tiene muchas partes (llamadas también componentes), pues ella siempre trabaja en equipo. Observa el siguiente esquema.



### IMPORTANTE

Todas las partes físicas de la computadora, es decir aquellas que podemos ver y tocar, se llaman *hardware*.



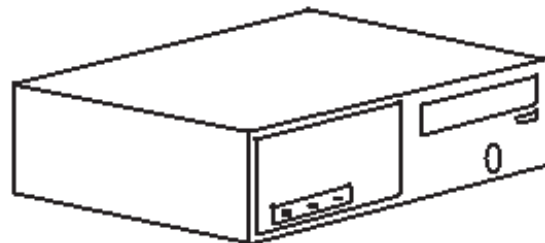
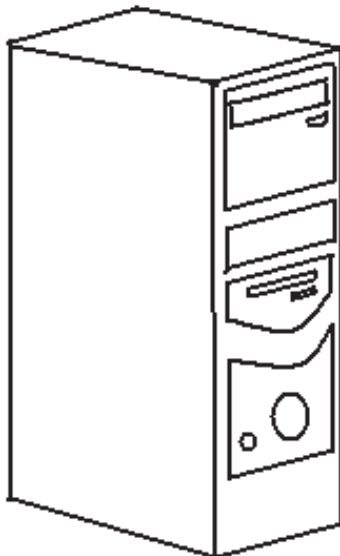
## EL CASE



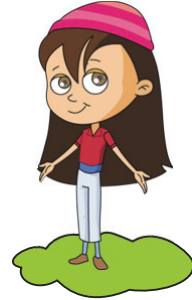
Es la parte más importante de la computadora porque dentro de él se encuentra el **CPU** que es el **cerebro** de la misma y almacena toda la información que se ingresa.



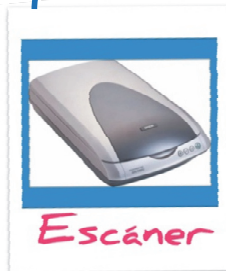
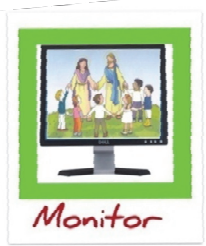
Pinta los modelos de **case** que se te está mostrando.



El **case** también es importante porque en él se conectan las demás partes de la computadora a través de cables.



Delinea los cables para conectar las partes de la computadora al **case**.





## EL MONITOR

Muestra lo que se está realizando en la computadora. Verás que es muy parecido a un televisor. Hay muchos tipos y tamaños de monitores.



Observa los siguientes modelos de **monitores**, comenta con tu compañero cuál es el que más te gusta y enciérralo con color **verde**.





## EL TECLADO

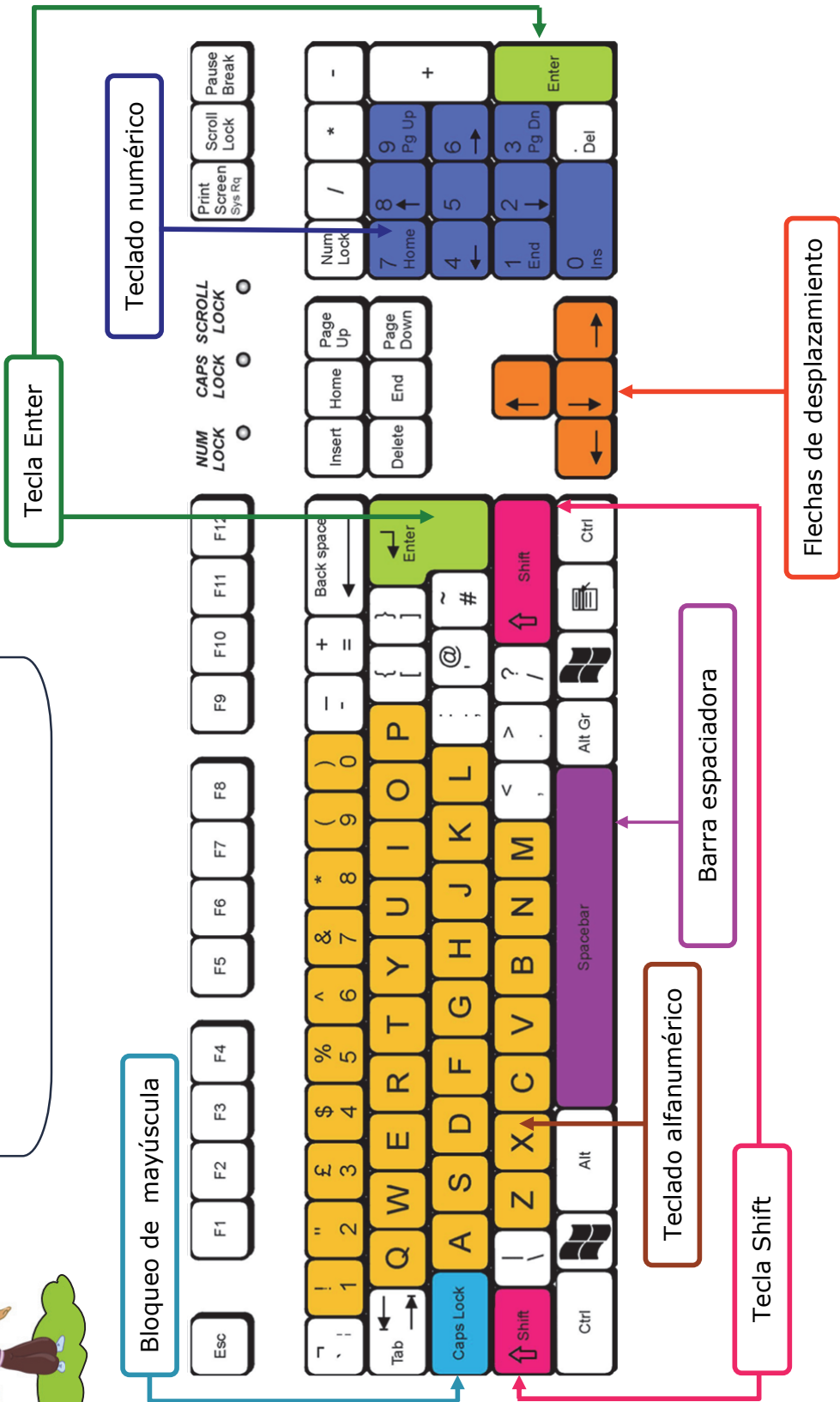
Está conformado por un conjunto de teclas que **permiten** escribir e **ingresar** información a la computadora.



Busca, en revistas y periódicos, distintos modelos y tamaños de **teclado**. Recórtalos y pégalos en el recuadro.

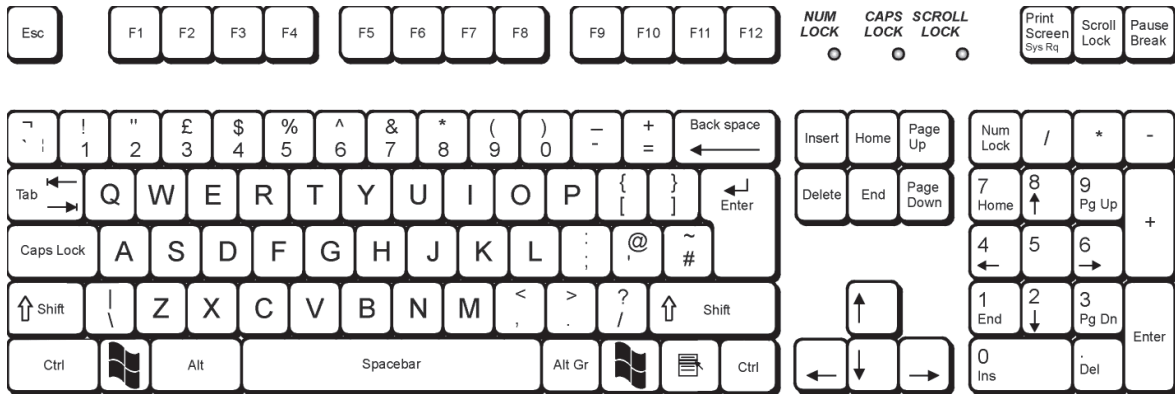


Observa con atención los **tipos de teclas** que encontramos en el **teclado**.





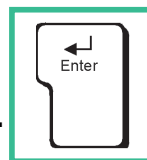
Pinta de color **azul** solo el **teclado alfanumérico**.



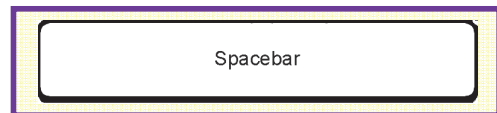
Realiza las siguientes actividades con el teclado de tu computadora.



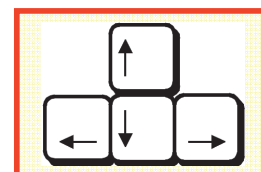
1. Ubica y presiona la tecla **Enter**.

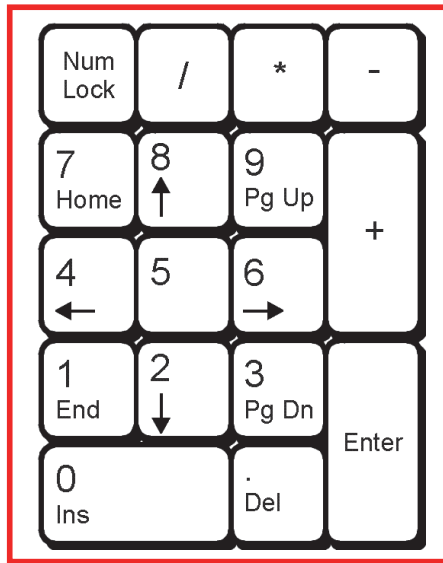


2. Ubica y presiona la **barra espaciadora**.



3. Ubica las **teclas direccionales** y presiona una de ellas.

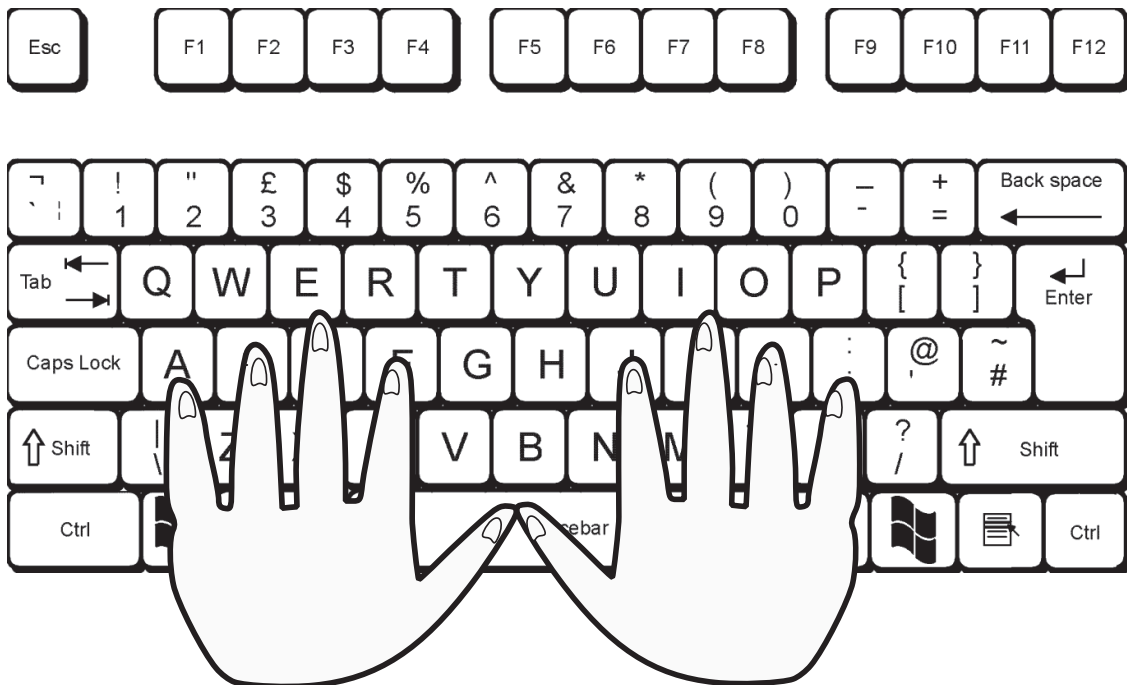




Ahora, **observa** el **teclado numérico**, en él también encontramos una tecla llamada **Enter**. Ubícala, presiónala y coloréala en la imagen.



Observa la posición de las manos sobre el teclado. Ahora, pinta de color **azul** la mano **derecha** y, de color **rojo**, la **izquierda**.





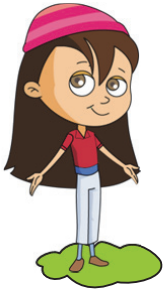
## EL MOUSE

Permite seleccionar e ingresar información al arrastrarlo sobre una superficie plana. El movimiento que realices con él es visible a través de la pantalla del monitor.

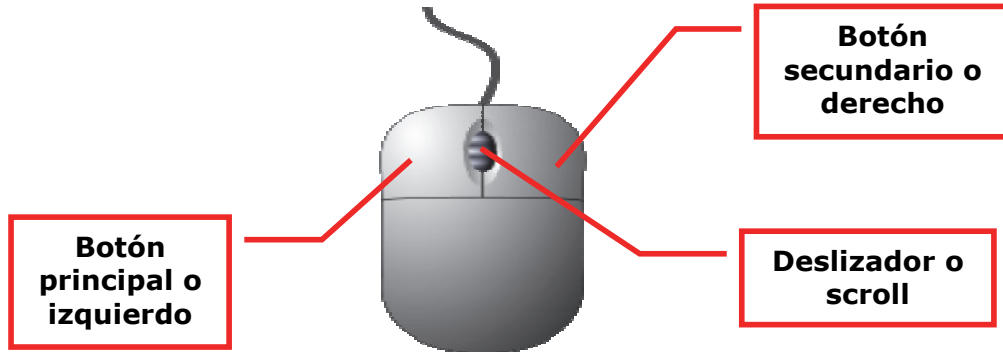


Observa los diferentes modelos y tamaños de **mouse** y encierra el que más se parezca al que tienes en tu colegio.

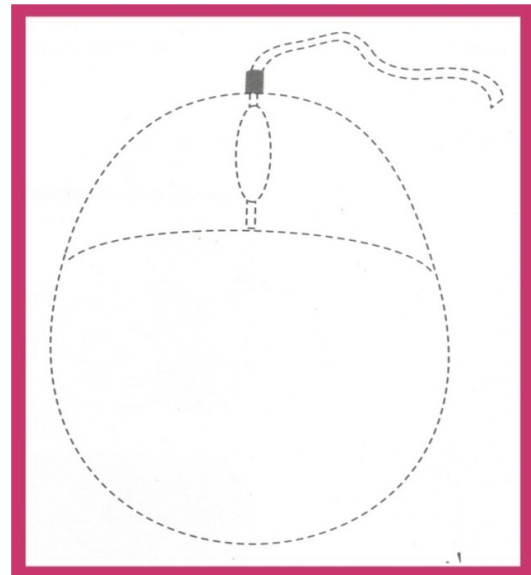




El **mouse** presenta dos botones importantes. Tiene, además, una ruedita que se ubica entre ambos botones. Observa la imagen.



Delinea la imagen del **mouse** y pinta de diferentes colores los botones y el deslizador.



#### IMPORTANTE

Recuerda que puedes cambiar el orden de los botones del mouse ingresando a la configuración ubicada en el panel de control.

## Las acciones del MOUSE.



Conozcamos las funciones del mouse.



Un clic en el botón izquierdo es para seleccionar algún objeto visible en la pantalla.



Doble clic en el botón izquierdo, es para abrir documentos o iniciar un programa.



Un clic con el botón derecho, muestra una lista de funciones que se pueden aplicar al objeto seleccionado.



### IMPORTANTE

- Cuando muevas el mouse, observarás en la pantalla del monitor una flechita o palito llamado cursor o puntero.



## LA IMPRESORA

Reproduce en papel, documentos e imágenes que previamente se han trabajado en la computadora.



Observa en la imagen el proceso de impresión de los documentos.  
Algunas impresoras solo imprimen en blanco y negro y otras, a colores.





Existen diferentes tamaños y modelos de impresoras. Busca, en periódicos y revistas, imágenes de los diversos modelos, recórtalas y pégalas en el recuadro.

A large, empty rectangular box with rounded corners and a red border, intended for pasting images of different printer models.

## EL ESCRÁNER



Permite capturar la imagen de documentos impresos como textos y fotos, de manera que se puedan visualizar en la pantalla.

Pega tu foto en el lugar correcto del escáner.



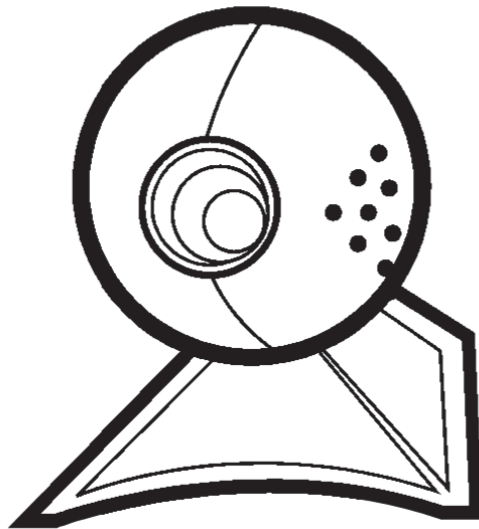


# CÁMARA WEB

Captura imágenes y las digitaliza en la computadora.



Pinta la **cámara web** y completa su nombre con las vocales que faltan.



C \_ \_ M \_ \_ R \_ \_ W \_ \_ B



## LOS AUDÍFONOS



Permiten **escuchar** **música** y cualquier **audio** (cuentos, conversaciones, etc.) de **manera personal**.



Observa los diferentes modelos y tamaños de **audífonos**.



## LOS PARLANTES

Permiten escuchar música y cualquier audio (cuentos, conversaciones, etc.) de manera grupal.



Dibuja el modelo de **parlante** que más te guste.



## Actividad 2

- ▶ Traza de color anaranjado el camino que puede seguir el mouse para llegar al monitor.
- ▶ Y de color celeste, el camino que seguirá el teclado para conectarse al case.



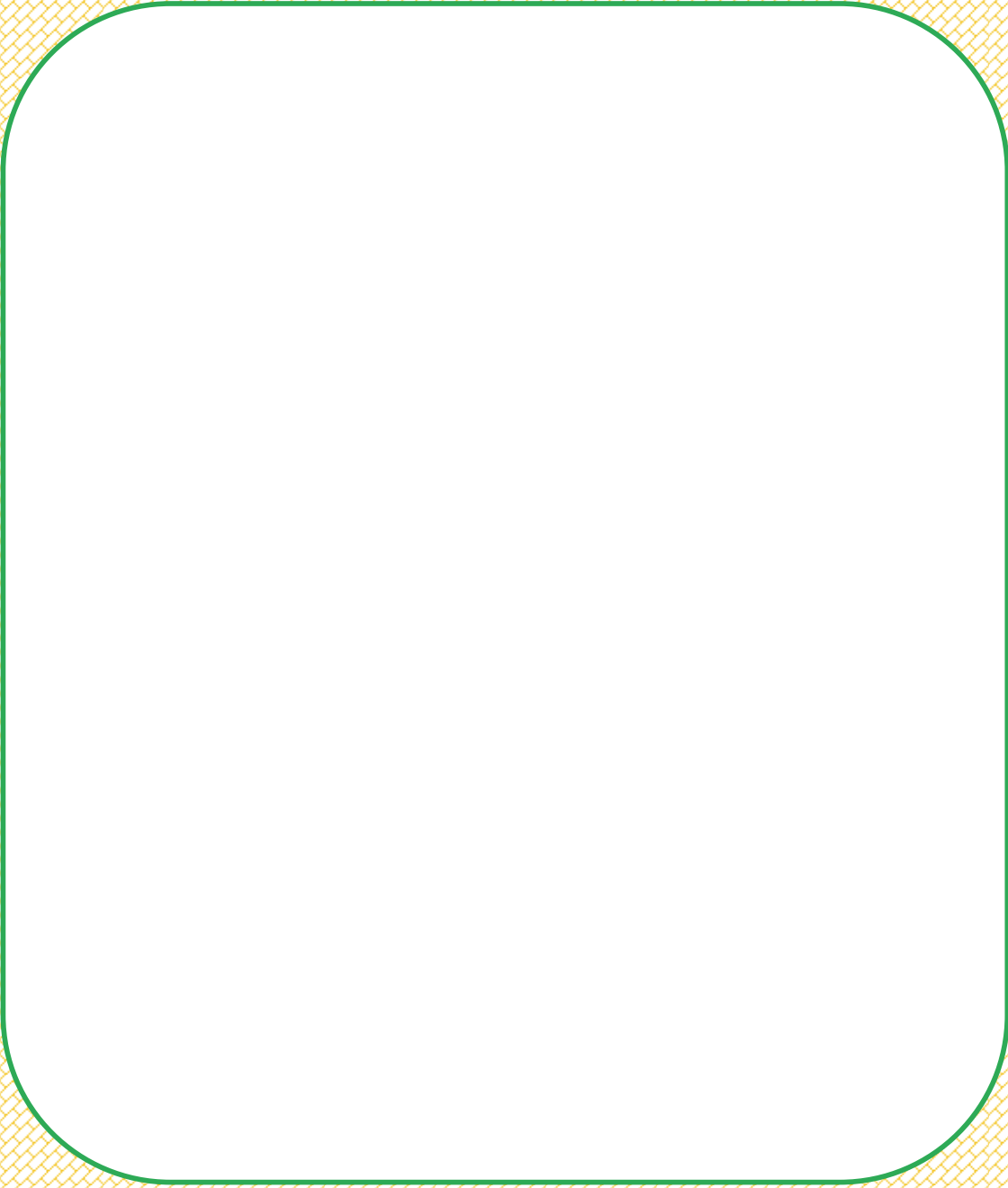
► Une cada componente de la computadora con su respectiva sombra. Utiliza lápices de colores.



► Pinta de verde el recuadro que contenga la imagen del CASE.



- ▶ Busca, en periódicos y revistas, imágenes de los cuatro componentes más importantes de una computadora (monitor, case, teclado y mouse). Luego, recórtalas y pégalas en el recuadro.





## 1.3. Unidades de entrada y salida de información

Para que nuestra computadora pueda comunicarse con nosotros, necesita de sus partes o componentes. Estos están clasificados en dos grupos: **unidades de entrada** y **unidades de salida**.



Unidades de  
entrada

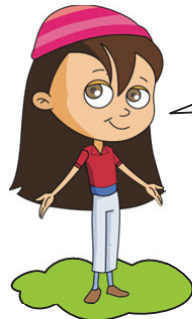


Unidades de  
salida



## Unidades de entrada

Las **unidades de entrada** son todos los componentes de la computadora que permiten **ingresar información** en forma de textos, audios, imágenes, etc.



Por ejemplo, el **teclado**, el **mouse**, la **cámara web** y el **escáner**.





## Unidades de salida

Las **unidades de salida** son todos los **componentes de la computadora** que **permiten la salida de información** en forma de **textos, imágenes, audios, etc.**



Por ejemplo, los **parlantes**, la **impresora**, **monitor**, etc.





## Actividad 3

- ▶ Observa las imágenes. Encuentra sus nombres y enciérralos con lápices de colores.



I	M	P	R	E	S	O	R	A
M	O	N	I	T	O	R	W	R
P	A	R	L	A	N	T	E	S
R	N	A	F	G	W	N	S	K
E	T	C	S	Q	A	I	U	J
S	O	U	G	C	V	W	O	N
O	M	T	S	M	L	I	M	B
F	T	E	C	L	A	D	O	Z
A	U	D	I	F	O	N	O	S



- ▶ Encierra con un círculo la imagen correcta.

¿Cuál es una unidad de entrada?



¿Cuál es una unidad de salida?



## 1.4. Unidades de almacenamiento

Estas unidades son las que **permiten guardar la información** que ingresamos a la computadora.



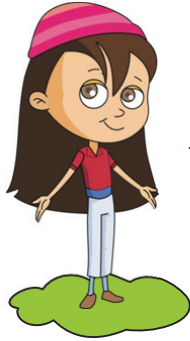
Guarda tus libros

Observa las imágenes de algunas unidades de almacenamiento.



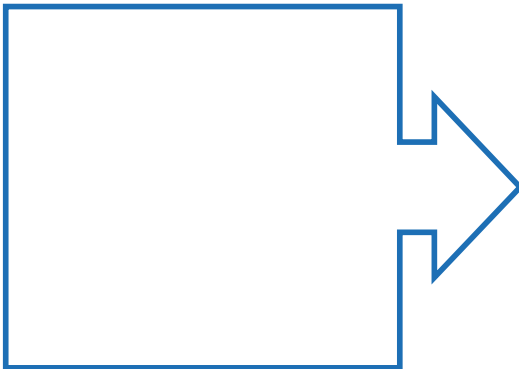
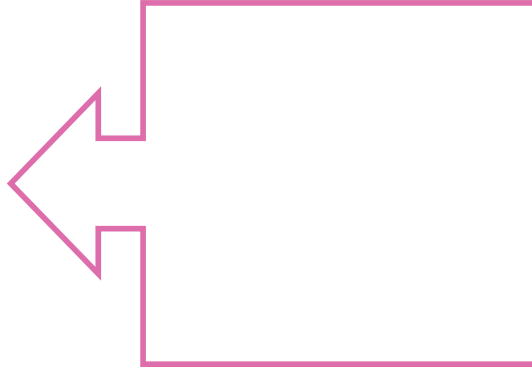
### IMPORTANTE

- Debes tener presente que ciertas unidades permiten guardar mayor cantidad de información que otras.



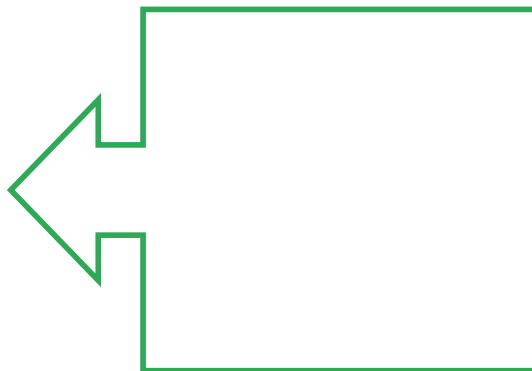
Lee la información y dibuja la Unidad de Almacenamiento correspondiente.

Los **USB** almacenan información, los podemos trasladar de un lugar a otro y se conectan al case. Contamos con muchos modelos y diferentes capacidades de almacenamiento.



Los **CD** o discos compactos permiten guardar información y son fáciles de trasladar.

El **disco duro** se encuentra dentro de todos los case de las computadoras. Es el más utilizado y el de mayor capacidad de almacenamiento.







## Actividad 4

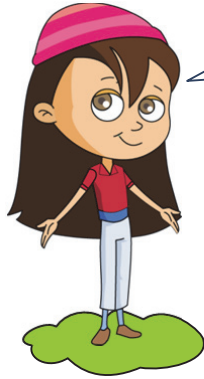
▶ Marca con una X las unidades de almacenamiento que observes.



▶ Averigua en qué lugar del case se puede ubicar cada unidad de almacenamiento y únala con una línea.



## 1.5. Unidad central de proceso (CPU)



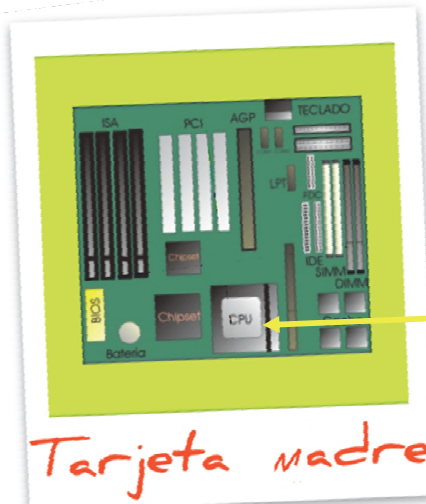
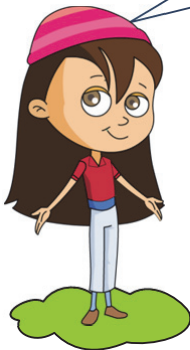
Así como nosotros tenemos un **cerebro** que nos permite estudiar, pensar, jugar, etc., las **computadoras** también poseen uno y se llama **CPU**.



El **CPU** (unidad central de proceso) realiza todas las tareas que le pedimos.



Y se encuentra colocado, dentro del case, en la tarjeta madre.



**CPU**

*Tarjeta madre*





Pide a tu profesor que te muestre un **CPU** y un **case**. Obsérvalos y realiza las siguientes indicaciones.

1

Comenta con tus compañeros las diferencias que observas.

2

Dibuja el **CPU**.

3

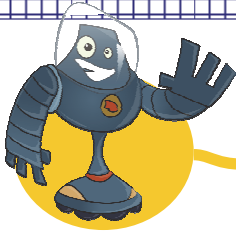
Dibuja el **case**.



## IMPORTANTE



El CPU y el case no son lo mismo, son dos elementos diferentes. El CPU se encuentra dentro del case.



## ¿Cuánto aprendí?



◆ Marca con una **X** el lugar donde utilizas una computadora.

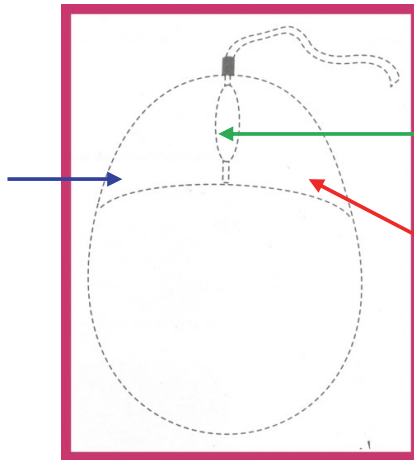


◆ Delinea y escribe el nombre de los botones que posee el mouse. Pinta los botones de acuerdo al color de los recuadros.

---

---

---



---

---

---

---

---

---

◆ Coloca **V** si es verdadero o **F** si es falso según corresponda.

❖ Existen dos tipos de teclado: numérico y alfabético.

☐

❖ La tecla más grande es la barra espaciadora.

☐



◆ Une con una línea cada componente con su nombre respectivo.



◆ Completa los nombres de estas unidades de entrada.



T \_ cl \_ d \_



\_sc\_n\_r



◆ **Relaciona cada componente con la actividad que realiza. Utiliza lápices de colores.**

Selecciona y mueve objetos en la pantalla de la computadora.



Muestra lo que estamos realizando. Se parece a la pantalla de un televisor.



Reproduce en papel lo que nos muestra la pantalla del monitor.



Permite escribir e ingresar información a la computadora.



◆ **Completa la siguiente oración.**

El cerebro de la computadora se llama:

\_\_\_\_\_



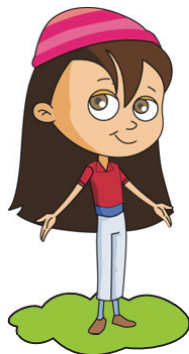
## MÓDULO

## 2

# Usando la computadora

**Objetivos:**

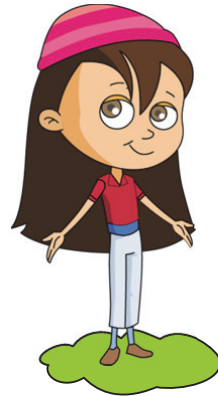
- ◆ Conocer los cuidados que se debe tener con la computadora.
- ◆ Conocer e identificar las unidades que van conectadas al case.
- ◆ Utilizar adecuadamente el botón de encendido y apagado de la computadora.



*¡Hola! Bienvenidos  
al segundo módulo  
del libro.  
¿Están listos?*



## 2.1. Cuidados de la computadora



Para que nuestra computadora pueda trabajar correctamente y nos dure por mucho tiempo, es necesario que reciba **cuidados** de nuestra parte.



**Comenta en clase.**  
¿Para qué sirve cada uno de estos materiales?

# Recomendaciones





Lee atentamente cada una de las recomendaciones para el uso y cuidado de la computadora:



Lávate y **sécate** bien las manos antes y después de trabajar con tu computadora.



Limpia semanalmente cada uno de los componentes de tu computadora.



Coloca una funda a tu computadora cuando no la estés utilizando. De esta manera, la protegerás del polvo.



Trabaja con cuidado con el teclado, no presiones con fuerza las teclas.



No ingieras ningún alimento ni bebas líquido cuando estés cerca de la computadora.



Para cuidar tu mouse y puedas trabajar sin problemas, colócalo sobre un pad.





Para conocer más acerca de los cuidados, realiza las siguientes actividades:

1

¿Qué otros aparatos que tienes en tu casa necesitan este tipo de cuidados? Pega imágenes de ellos.

2

Investiga con ayuda de tus padres por qué es importante utilizar el **estabilizador** al trabajar con la computadora.

3

Observa las imágenes y marca con una **X** la computadora que se encuentra en buen estado.


☐
☐
☐

4

Pega dos objetos o elementos que **NO** deben estar cerca de la computadora.



## Actividad 1

- ▶ Marca con una **X** los objetos o materiales que podemos usar para cuidar nuestra computadora.



Polvo



Agua



Equipo de limpieza

- ▶ Observa las imágenes.

¿Cuál de los niños está usando correctamente su computadora?  
Píntalo.



## 2.2. Conectando las unidades al case



¿Crees que esta computadora está lista para ser utilizada?  
¿Qué es lo que le falta?

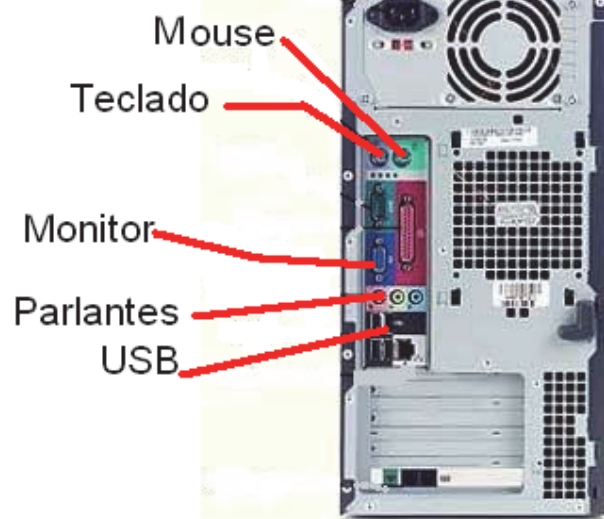


Efectivamente, para que una computadora pueda trabajar necesita que **sus componentes o unidades estén conectadas al case.**



USB

Cada componente tiene un conector diferente en el case. Observa las imágenes.







Con la ayuda de tu profesor coloca el case sobre la mesa y observa lo siguiente:

- 1 Los lugares donde van conectadas las unidades de entrada (teclado, mouse y escáner )
- 2 Los lugares donde van conectadas las unidades de salida (monitor, parlantes e impresora)
- 3 Los lugares en donde podemos conectar el USB

¡Ahora ya sabes dónde va conectada cada unidad de entrada o salida de información en el CASE!



#### IMPORTANTE

Estas conexiones deben realizarse siempre con la ayuda de un adulto.

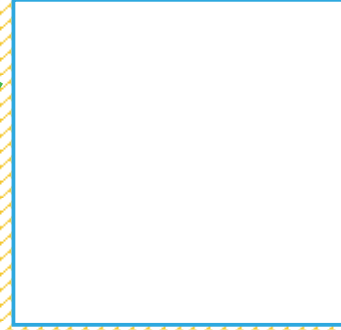
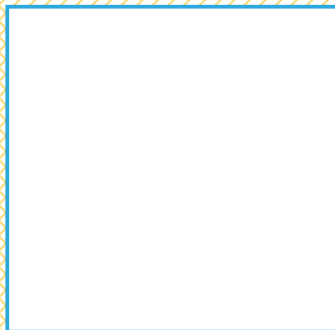
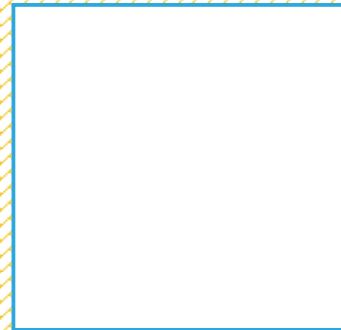


## Actividad 2

- ¿Qué UNIDADES DE ENTRADA van conectadas al CASE? Encierra en un círculo **rojo** las alternativas correctas.



- Dibuja o pega alguna de las unidades de salida que van conectadas al case.



## 2.3. Encendiendo y apagando la computadora

¿Cómo encender la computadora?



Para encender la computadora, realiza los siguientes pasos:

- 1 Observa con atención el case. Encontrarás dos botones: uno para encender y apagar la computadora, y otro, para reiniciarla.



Botón de encendido y apagado

Botón de reinicio

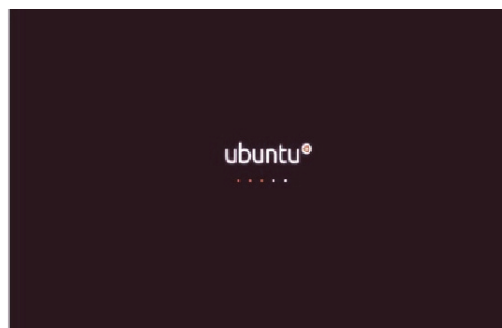
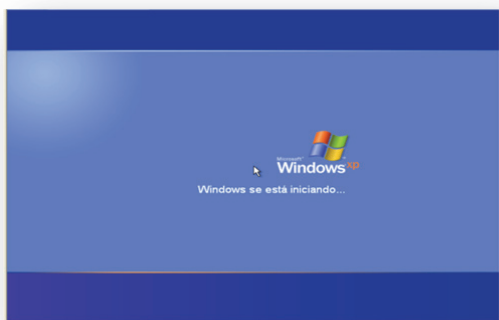
- 2 Presiona solo el botón de encendido y apagado.



- 3 Luego de la PC, deberás encender el monitor presionando el botón de encendido y de apagado.



- 4 Una vez encendida la computadora, pasarán unos minutos para que funcione un programa muy especial e importante que se llama **sistema operativo**, el cual te ayudará a trabajar con ella. Luego, irán apareciendo los íconos del sistema operativo con el que estás trabajando.



## IMPORTANTE



El botón de encendido y de apagado de la PC y del monitor varían de acuerdo al modelo.

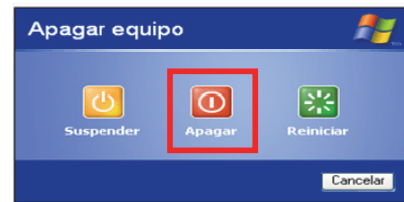


Para apagar la computadora también tenemos que seguir algunos pasos:

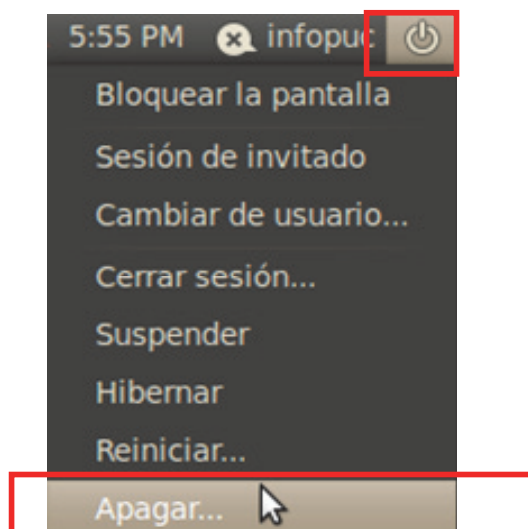
## ¿Cómo apagar la computadora?

### En Windows XP:

1. Haz clic en el **botón INICIO**, ubicado en la parte inferior izquierda de la pantalla.
2. Identifica el botón **Apagar equipo** y haz clic nuevamente.
3. Aparecerá una ventana con 3 botones. Debes presionar la opción **apagar**.
4. Luego de ello, el sistema operativo empezará a cerrarse y se apagará la computadora.



### En Linux:



1. Haz clic en el botón **APAGAR**, ubicado en la parte superior derecha de la pantalla.
2. Selecciona la opción **Apagar** y haz clic nuevamente.
3. Luego de ello, el sistema operativo empezará a cerrarse y se apagará la computadora.



¿Qué pasos debes seguir para apagar tu equipo desde la versión 7 de Windows?

La mayoría de componentes que acompaña la computadora tiene su propio botón para encender y apagar. ¡Te reto a resolver esta actividad!



Busca y recorta **3 componentes de la computadora** y **encierra de ROJO** el **botón de encendido y apagado** de cada uno de ellos. Luego **pégalos en el recuadro**.






## Actividad 3



- ◆ Encierra el botón de encendido y apagado de los siguientes componentes de la computadora:



- ◆ Enciende la computadora tomando en cuenta los pasos estudiados.
- ◆ Apaga la computadora tomando en cuenta los pasos estudiados.

## Autoevaluación:

Coloca un  en el recuadro correspondiente, según tu desempeño:

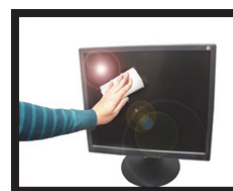
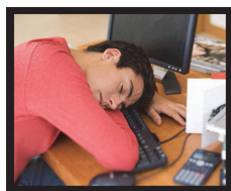
	No recordé ningún paso.	Recordé algunos pasos.	Recordé todos los pasos.
Recordé los pasos para encender mi computadora.			
Recordé los pasos para apagar mi computadora.			



## ¿Cuánto aprendí?



- ◆ Encierra en un círculo **los cuidados** que debes tener con la computadora:



- ◆ Observa las imágenes y traza líneas para **unir al case** todos los componentes que pueden ser conectados:

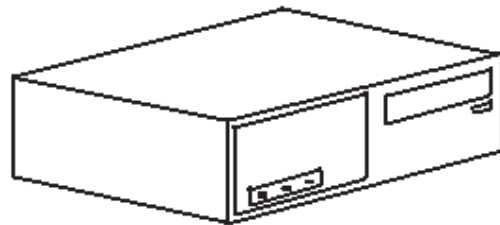
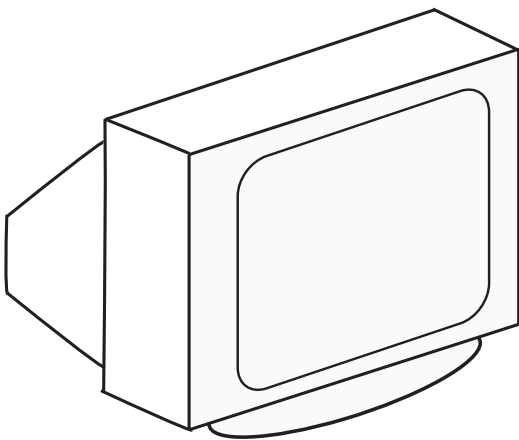
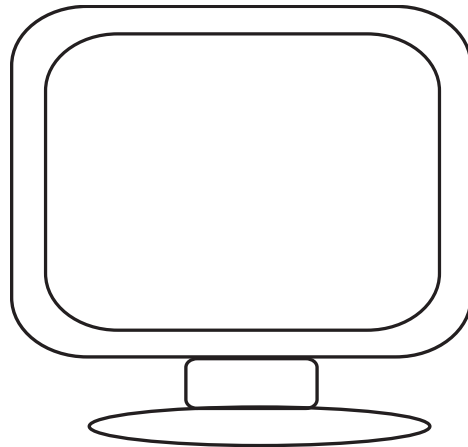
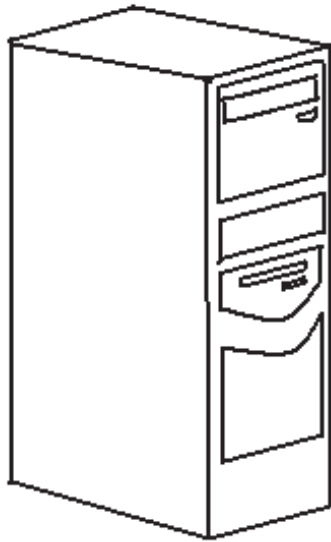


- ◆ ¿Cuál es la opción que me permite **apagar** la computadora?  
Márcala:





- ◆ Dibuja el **botón de encendido/apagado** de los monitores y PC.  
Luego, colorea solamente los **monitores**.



**Trabajando nuestro proyecto:**

# Proyecto

## Creando mi computadora



Ahora que ya conocemos todos los componentes de una computadora, vamos a crear una, con ayuda de nuestros padres y utilizando material reciclado.

**Recordemos:**

¿Cuáles son los 4 componentes principales de la computadora?

---



---



---



---



¡Ahora, presta mucha atención a lo que haremos!

**I. ETAPAS PREVIAS A NUESTRO PROYECTO.**

Elijamos los materiales con los que vamos a trabajar:

1 mica



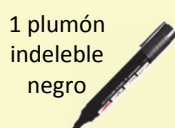
2 cajas



1 ovillo de lana



Periódico

1 plumón  
indeleble  
negro

Goma

1 botella  
mediana

2 tapas



1 imagen



**Trabajando nuestro proyecto:****II. DESARROLLAMOS NUESTRO PROYECTO.**

Observa un modelo y sigue los pasos:



1. **Teclado:** Corta una tapa de la caja en forma de cubo y fórrala, luego dibuja con el plumón las teclas.
2. **Monitor:** Forra con el periódico la caja en forma de cubo, (si deseas puedes pintarla) coloca la imagen en la mica y pégala como si fuera la pantalla del monitor. Utiliza una tapa para representar el botón de encendido y apagado.
3. **Case:** Forra con periódico toda la caja en forma de prisma (si deseas puedes pintarla), traza sus ranuras con el plumón y pega la otra tapa como su botón de encendido y apagado.
4. **Mouse:** Recorta la base de la botella y dibuja con plumón los botones y el scroll. Si deseas puedes pintarlo con pintura látex.
5. **Cables de conexión:** Corta los trozos largos de lana y une cada componente con el Case.
6. **Decórala a tu gusto.**

**¿Cómo resultó  
tu  
computadora?**  
Dibújala en el  
recuadro

## Trabajando nuestro proyecto:



### III. EVALUAMOS EL PROYECTO.

Ahora que ya terminamos de elaborar nuestra computadora, la presentaremos a nuestros compañeros y comentaremos lo siguiente:

- ¿Qué componente de la computadora nos gustó elaborar más y para qué sirve?
- ¿Quiénes nos ayudaron a elaborarla?
- ¿Cuál de los componentes nos resultó difícil de elaborar?
- ¿Cuál de los componentes nos resultó fácil de elaborar?

## Autoevaluación:

Coloca un ✓ en el recuadro correspondiente, según tu desempeño en la exposición:

	No	A veces	Sí
Mencioné el nombre de los componentes de la computadora.			
Respondí todas las preguntas que me hicieron mis compañeros o docente.			
Hablé con buen tono de voz para que mis compañeros me escucharan sin dificultad.			



#### IMPORTANTE



No olvides que todos los componentes deben estar conectados a la PC a través de un cable.



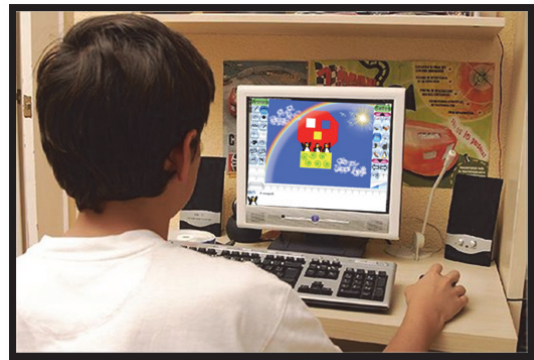
## MÓDULO

## 3

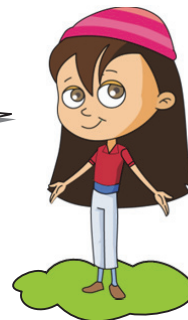
# La computadora en el arte

**Objetivos:**

- ◆ Conocer el entorno del programa **Tux Paint**.
- ◆ Identificar cada una de las herramientas del programa de **Tux Paint**.
- ◆ Realizar dibujos, utilizando correctamente las herramientas que ofrece el programa.
- ◆ Reconocer los pasos que se siguen para guardar y abrir documentos en **Tux Paint**.



*¡Hola! Bienvenidos  
al tercer módulo  
del libro.  
¿Están listos?*



### 3.1. Comenzando a dibujar



¿Sabías que hay un programa llamado **Tux Paint**, que nos permite realizar diferentes dibujos en la computadora? Observa las imágenes.



¿Conoces otros programas para realizar dibujos en la computadora?



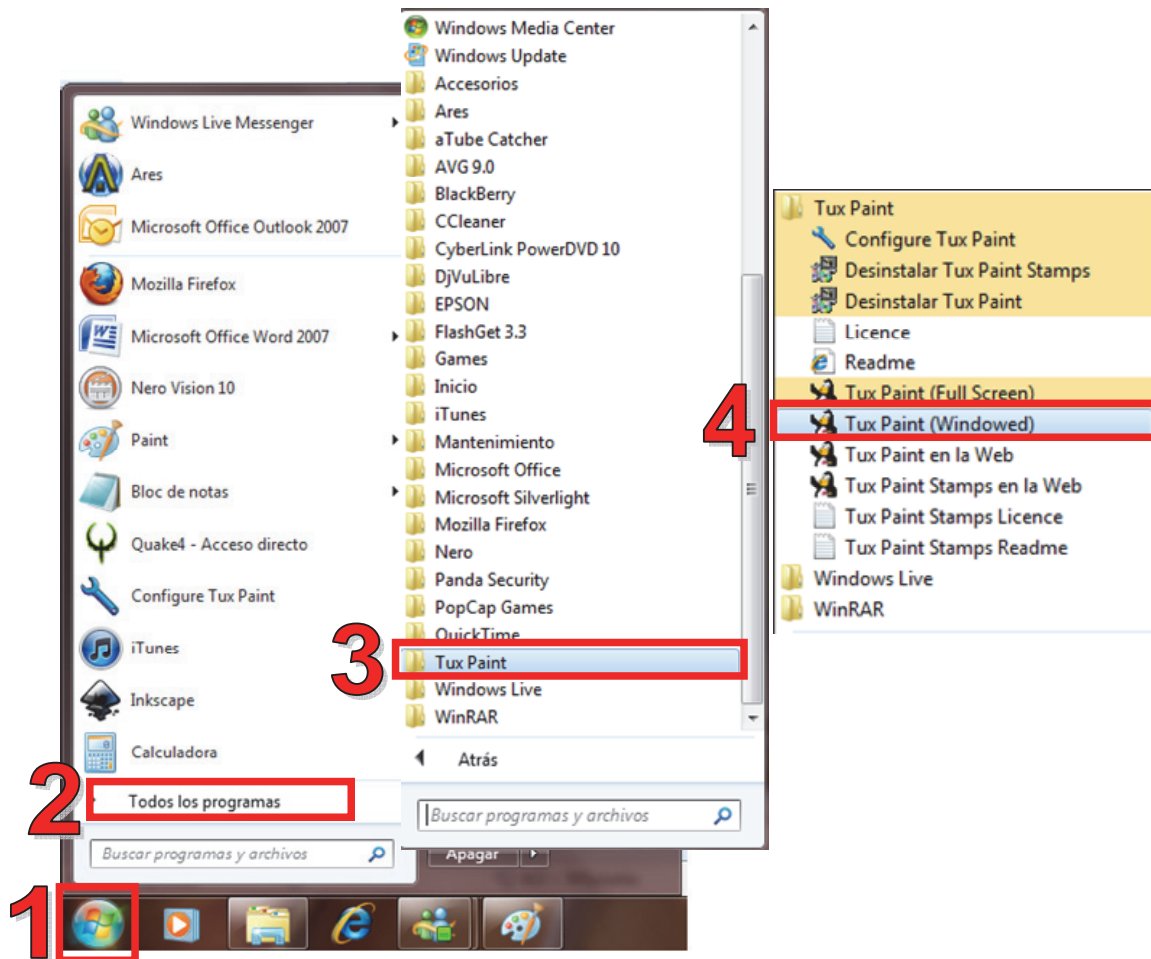
Para instalar el programa Tux Paint 0.9.21c y sus sellos, ingresa a la siguiente dirección:  
<http://tuxpaint.org/download/>

¿Cómo ingresamos a **Tux Paint**?  
Sigue estos pasos:



## En Windows:

1. Haz clic en el botón **Inicio** de **Windows**.
2. Luego, dirígete a la opción **Todos los programas**.
3. Ubica el programa **Tux Paint**.
4. Finalmente, selecciona la opción **Tux Paint (Windowed)**.

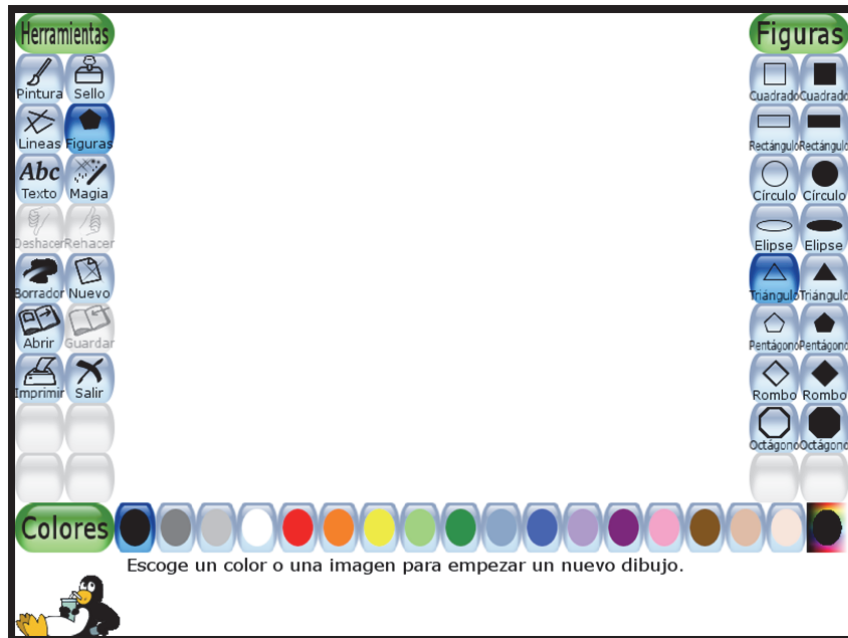


## En Linux:

1. Haz clic en el botón del **menú Aplicaciones**.
2. Luego, dirígete a la opción **Educación**.
3. Finalmente, selecciona la opción **Tux Paint**.



Observaremos una pantalla como esta.



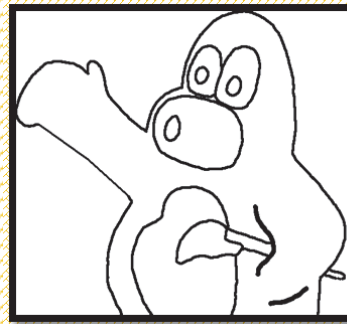
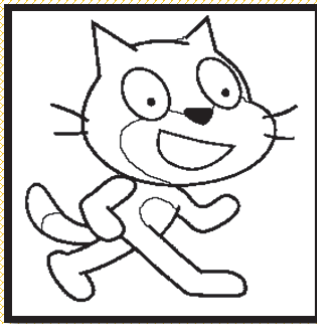
Presiona algunos botones y haz clic en el espacio en blanco. **Comenta con tus compañeros** todo lo que sucede.



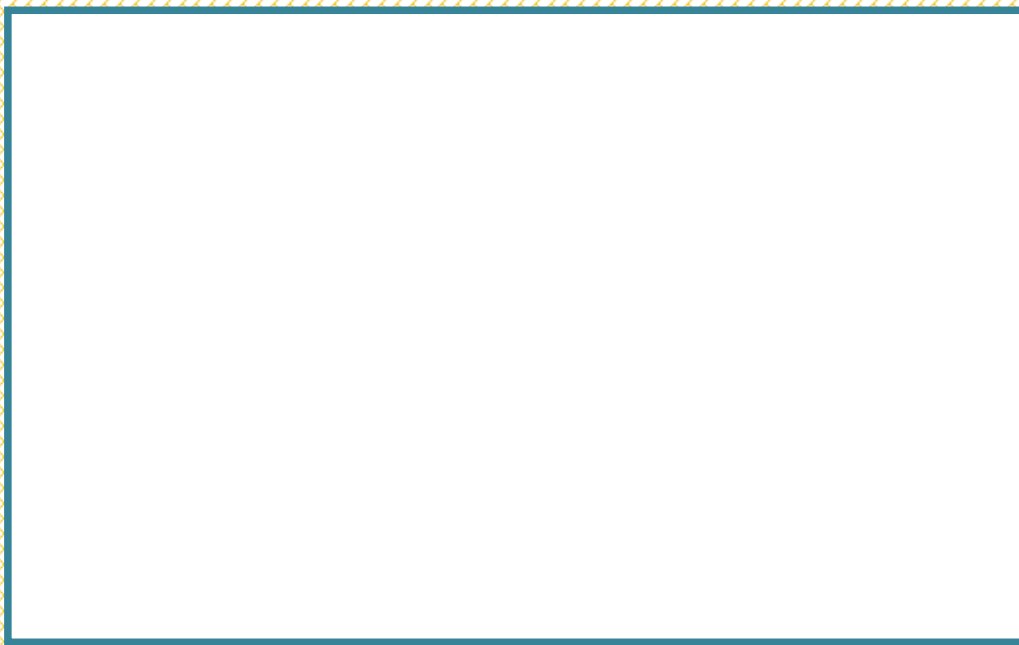


## Actividad 1

- ◆ Observa los dibujos y colorea el que represente al programa Tux Paint.

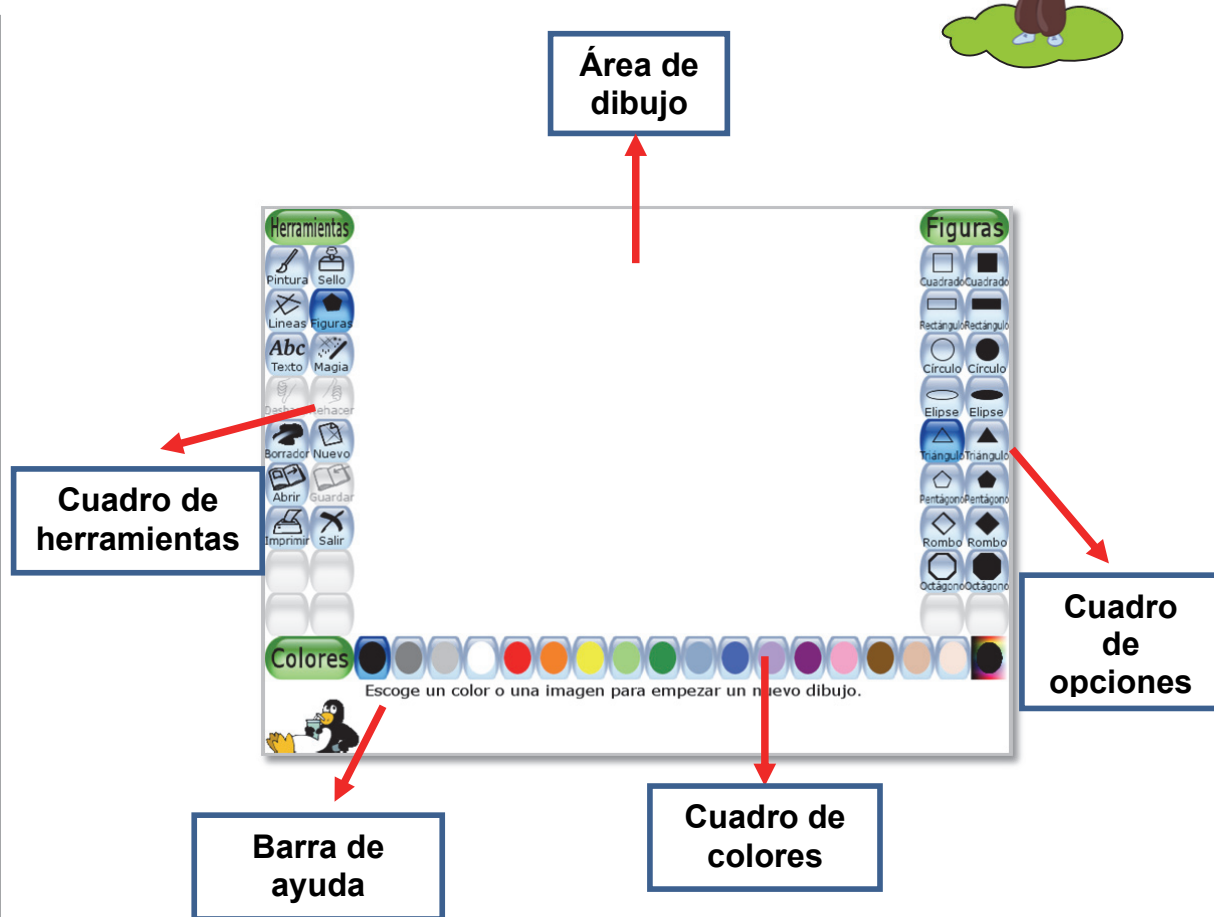


- ◆ Dibuja en el recuadro alguno de los botones o herramientas que observaste en el programa Tux Paint.



## 3.2. Conociendo las partes del programa

En la ventana del programa **Tux Paint**, podemos encontrar **las siguientes partes**. Observa la imagen.



Conozcamos la función que realiza cada una de ellas.



## EL CUADRO DE HERRAMIENTAS

Aquí encontrarás las herramientas necesarias para **dibujar, borrar, insertar sellos, escribir, guardar tus trabajos**, etc.



Cada herramienta cumple una función distinta. Por ejemplo:

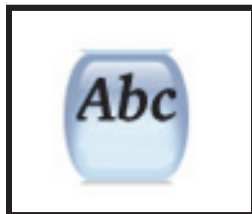


Te permite realizar líneas.



Te permite insertar imágenes.

Ingresa al programa **Tux Paint** e investiga cuál es la herramienta que te permite **escribir**. Márcala con una X.





## EL CUADRO DE OPCIONES

Aquí encontrarás las diversas **alternativas** que **presenta** cada **herramienta** del programa. Su ubicación siempre es al **lado derecho del monitor**.



Ahora, selecciona la herramienta **SELLOS**, observa el **cuadro de opciones** y escoge el que más te guste. Luego, haz clic sobre el **área de dibujo**. ¿Qué sucedió? **Comenta** con tus compañeros.

### Herramientas



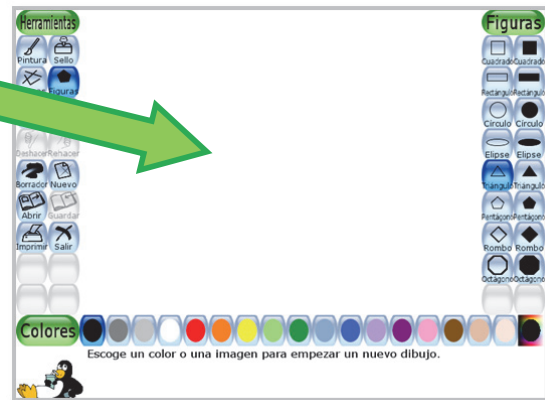
### Sellos



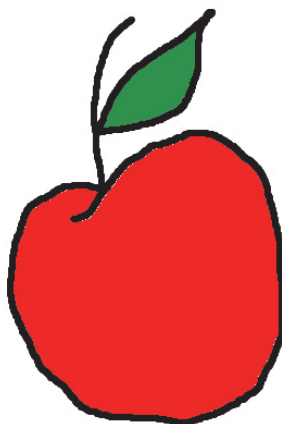
Escoge una imagen para usar como sello en tu dibujo.

## EL ÁREA DE DIBUJO

En él, **podrás dibujar, pintar, sellar y escribir.**



Dibuja y colorea una manzana en el área de dibujo. Utiliza las herramientas Pintura y Mágicas.



Haz clic en la imagen para rellenar esa área con color.

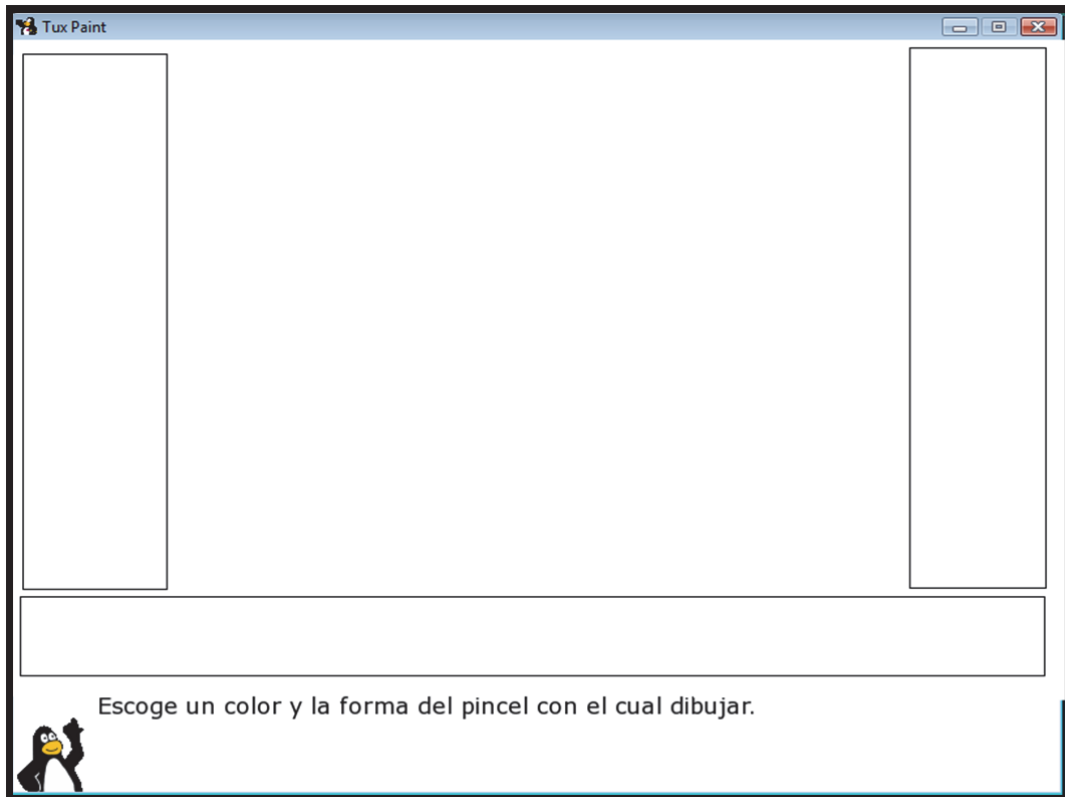


## EL CUADRO DE COLORES

Aquí, encontrarás muchos **colores** para que pintes tus dibujos.



¿En qué parte de la pantalla se encuentra el **cuadro de colores**?  
Dibújalo y píntalo.



## LA BARRA DE AYUDA

Te indica para qué sirve la **herramienta** seleccionada y los pasos que debes seguir para utilizarla adecuadamente.





## Actividad 2

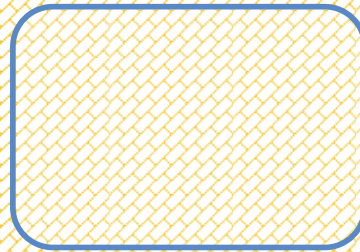
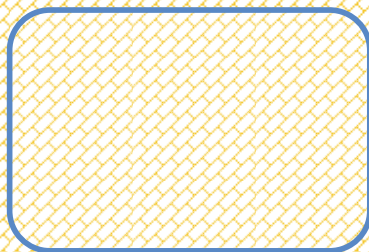
- ◆ Delinea el recuadro que contiene el cuadro de opciones de la herramienta Pinta.



- ◆ Dibuja en el recuadro las siguientes herramientas:

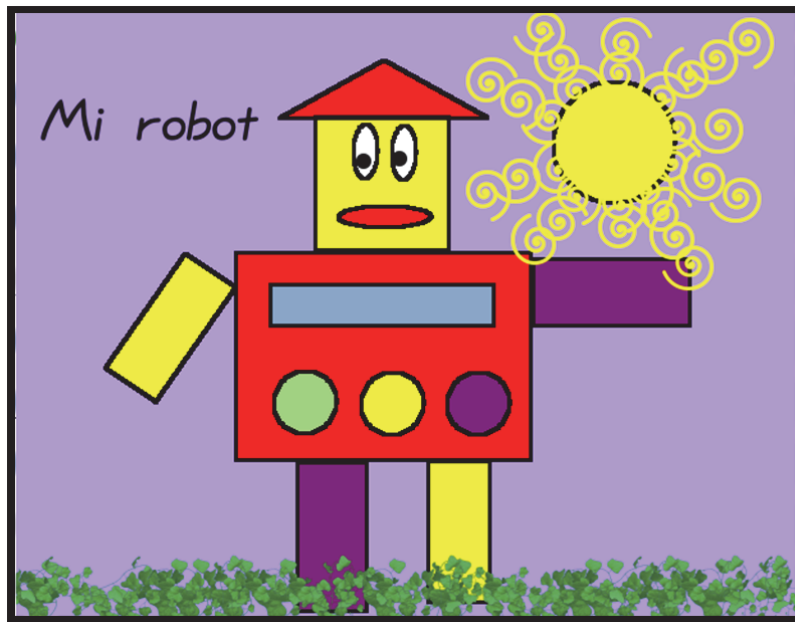
Goma

Texto

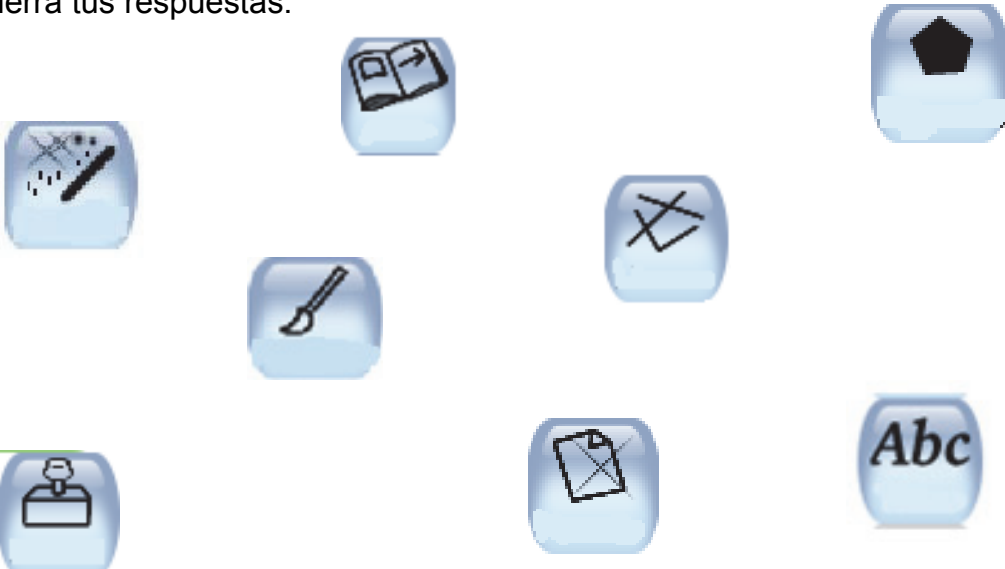


### 3.3. Utilizando las herramientas de dibujo

¿Qué herramientas crees que se utilizó para realizar este dibujo?  
Comenta en clase tus ideas.

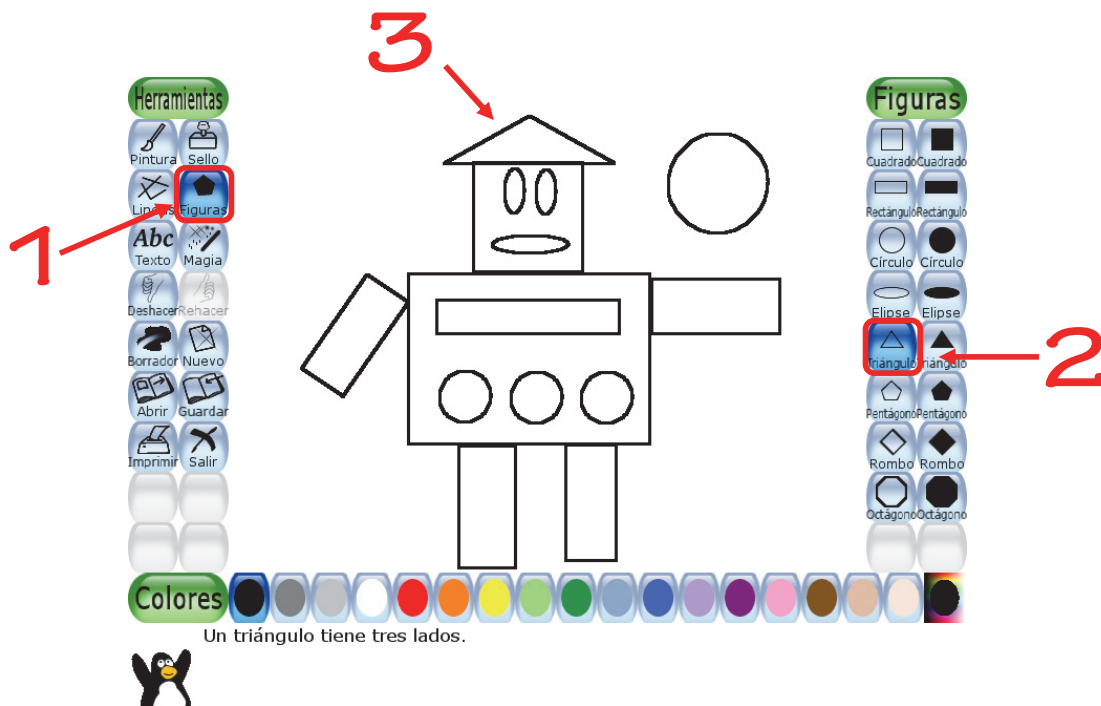


Encierra tus respuestas:





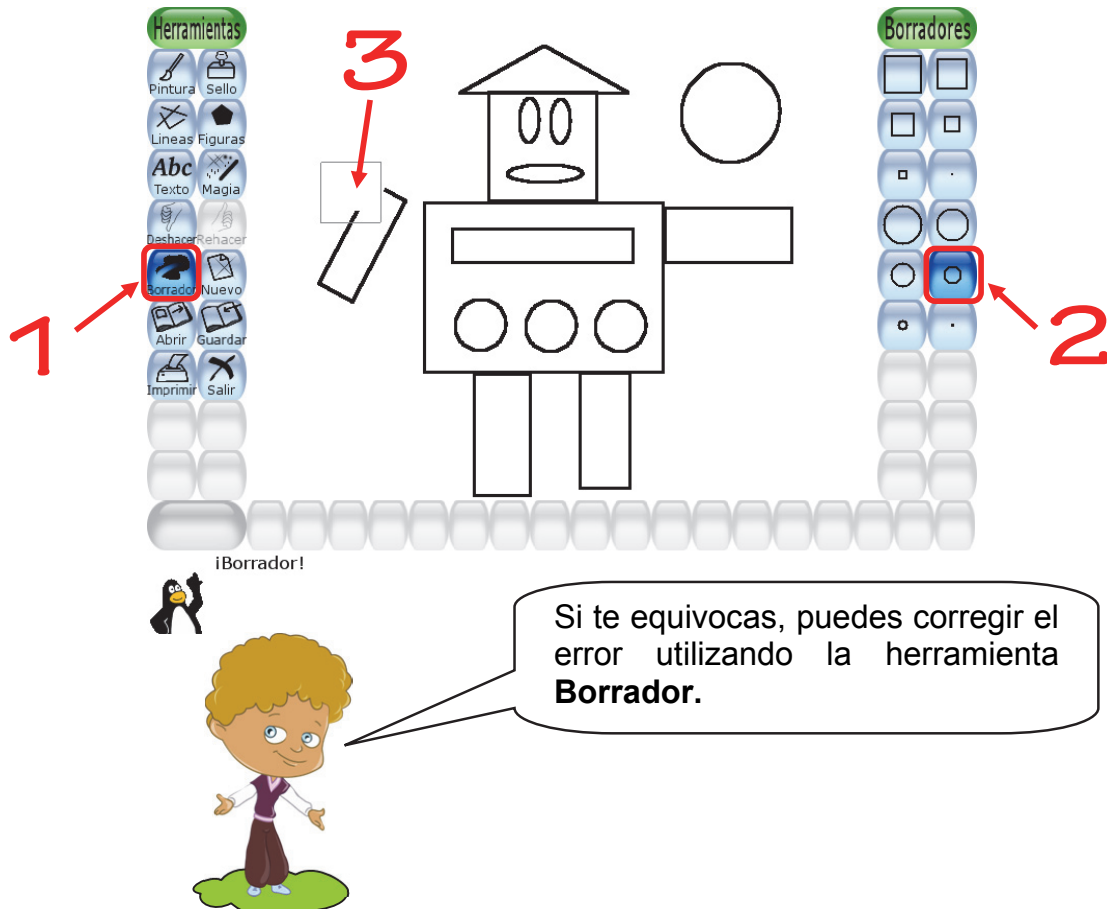
## HERRAMIENTA FIGURAS



Sigue los pasos para hacer el robot utilizando esta herramienta.

1. Haz clic en el botón **“Figuras”** de la **barra de herramientas**.
2. **Elige la figura** que vas a dibujar en el **cuadro de opciones**.
3. En el **área de dibujo**, haz **clic y sin soltar el botón del mouse**, **arrastra** el puntero **para dibujar la figura**.
4. Una vez fijado su tamaño, suelta el mouse. Verás que podrás girarla a tu voluntad, **colócala en la posición que desees y finaliza, dando clic**.

## HERRAMIENTA BORRADOR O GOMA

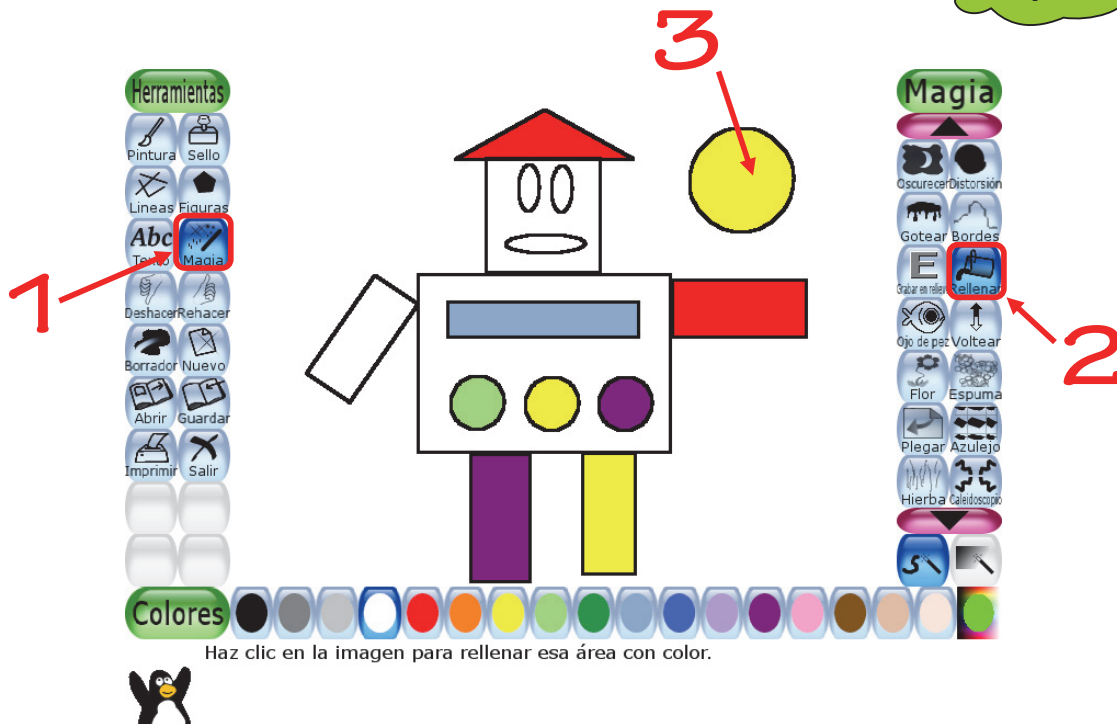


1. Haz **clic** en la **herramienta Borrador** de la barra de herramientas.
2. **Elige la forma y el tamaño del borrador** en el cuadro de opciones.
3. En el área de dibujo, haz **clic y sin soltar el botón del mouse**, **arrástralo** por la imagen que desees borrar.

## HERRAMIENTA MAGIA O MÁGICAS



Con esta herramienta podrás darle diversos efectos a tus dibujos.



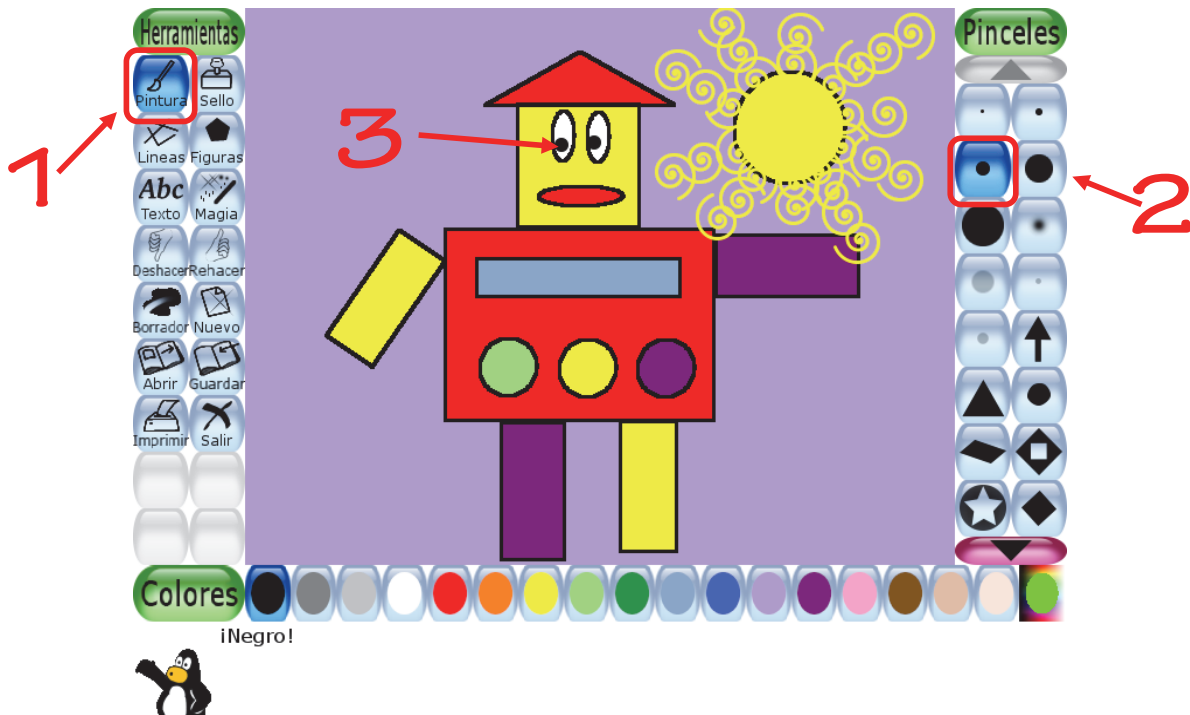
Haz clic en la imagen para rellenar esa área con color.

Continúa los pasos para colorear el robot.





1. Selecciona la herramienta **Magia**.
2. Elige la opción **Rellenar**.
3. Luego, **escoge** en la paleta de colores el color que más te guste.
4. Finalmente, **haz clic** en la figura que deseas rellenar con el color elegido.

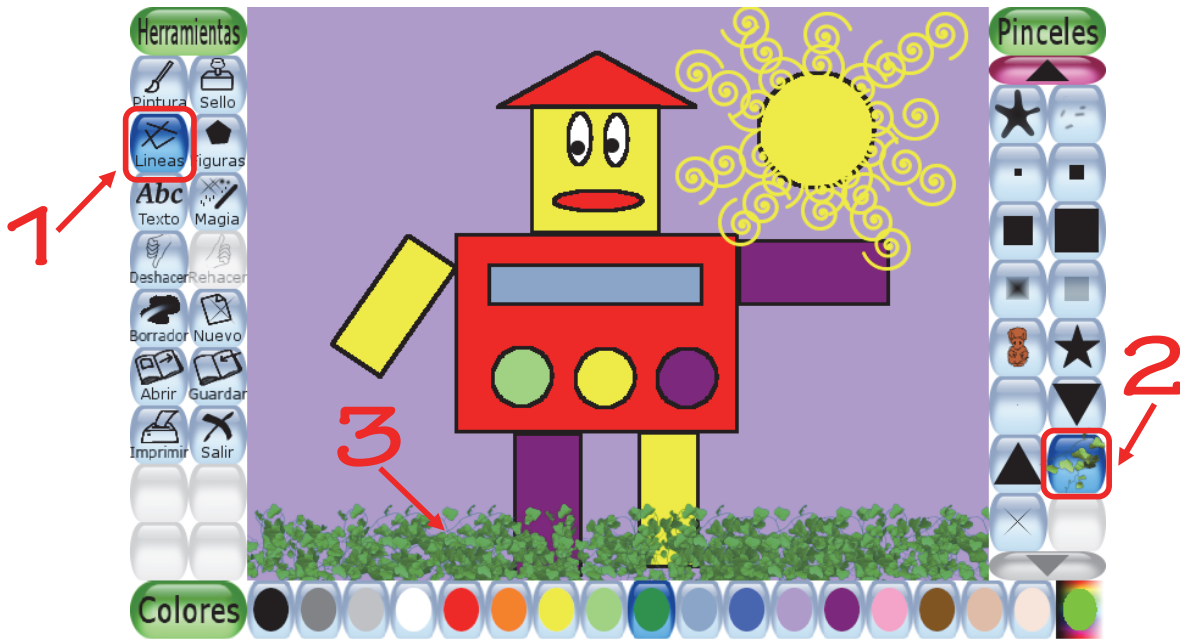
## HERRAMIENTA PINTURA O PINTAR



¡Cuidado! Las opciones de las herramientas PINTAR y LÍNEAS son iguales. ¡No te confundas!

1. Para colocar los ojos a tu robot y los rayos del sol, selecciona la Herramienta **Pintura**.
2. En el cuadro de opciones, **busca la forma deseada**   y escoge **el color correspondiente**.
3. En el área de dibujo, colócale los ojos a tu robot, y los rayos al sol.

# HERRAMIENTA LÍNEAS




Haz clic para empezar a dibujar una línea. Suelta el botón para terminarla.



¡Coloca un piso hermoso a tu trabajo!

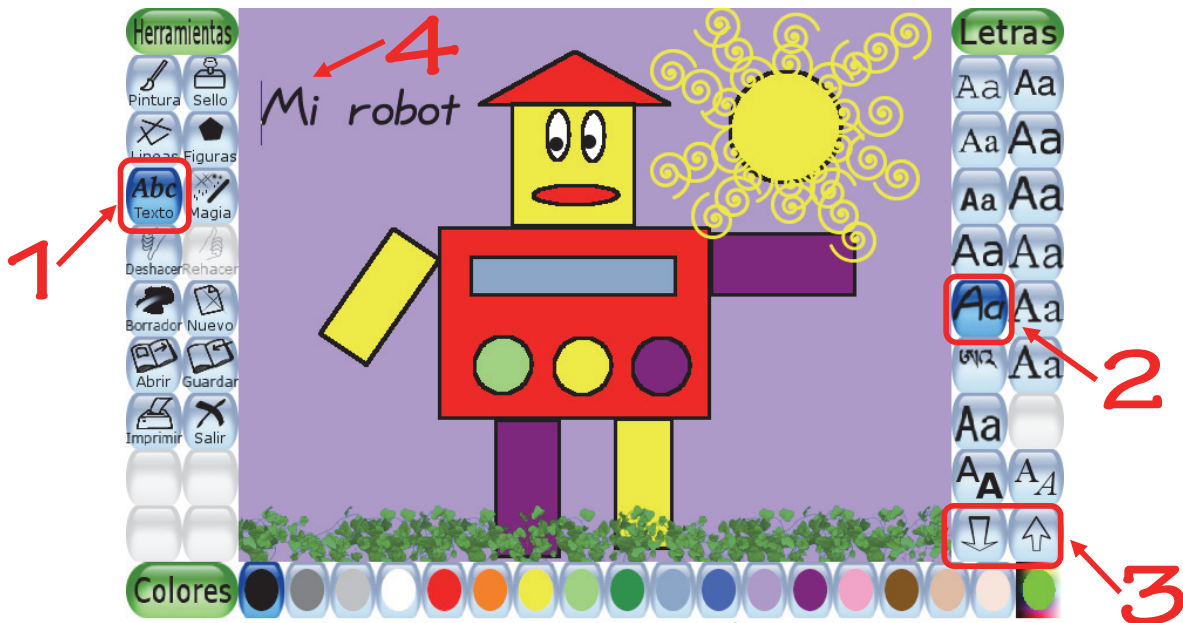


1. Selecciona la herramienta **Líneas**.
2. En el cuadro de opciones, **busca la forma de hiedras**. 
3. Finalmente, dentro del área de dibujo, ubica el cursor en la parte inferior del área de dibujo, y **dando un clic sin soltar el mouse, traza una línea recta**.
4. Cuando sueltes el cursor, la línea tomará la forma de la opción seleccionada.



Finalmente, coloca un título a tu trabajo.

## HERRAMIENTA TEXTO



Elige un estilo de texto. Haz clic en tu dibujo y podrás empezar a escribir.



1. Selecciona la herramienta **Texto**.
2. Luego, **elige el tipo de fuente deseada** en la barra de opciones.
3. Con las flechas de la barra de opciones, escoge el **tamaño de letra**.
4. Finalmente, ubícate en el lugar deseado del área de trabajo y escribe el texto que desees.

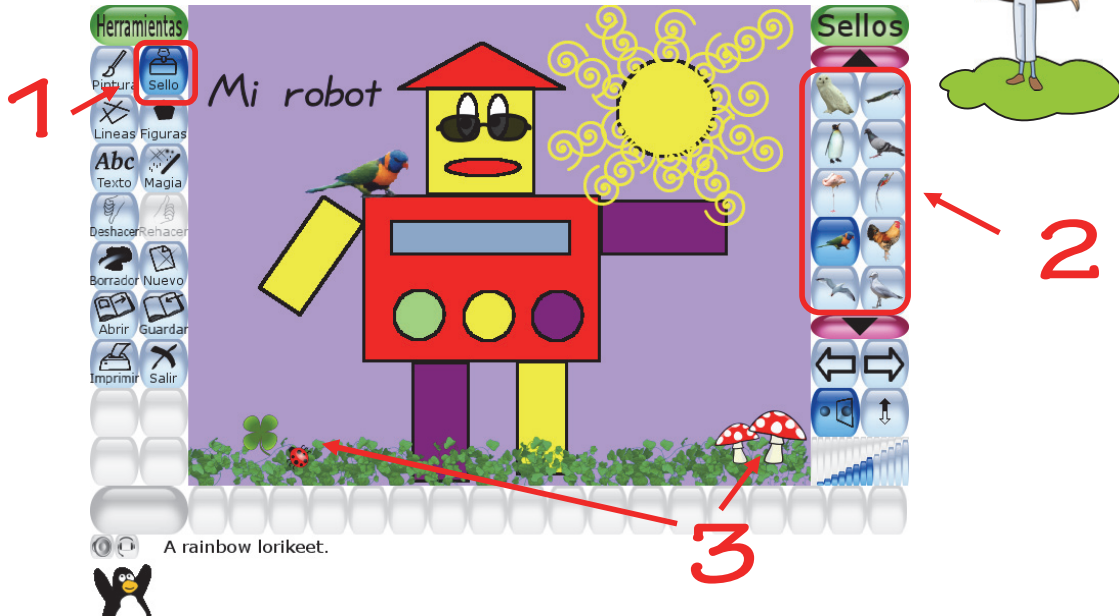


### IMPORTANTE

Recuerda que puedes mover el texto a cualquier lugar antes de presionar Enter.



Y para decorar mi dibujo, ¿qué otra herramienta puedo utilizar?



## HERRAMIENTA SELLO O SELLOS

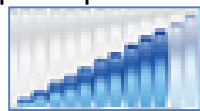


Permite insertar imágenes en el área de dibujo.

1. Haz clic en la **herramienta Sello** y se activará el cuadro de opciones.
2. Selecciona la figura que desees y mueve el puntero al área de dibujo.
3. Haz clic donde quieras colocar la imagen que elegiste y ¡listo!.



Investiga para qué sirve este botón:





### Actividad 3

- ▶ Averigua cuál es la utilidad de cada una de las siguientes herramientas y relaciona la imagen con su respectiva descripción:



Permite eliminar la última acción realizada.



Permite crear una hoja nueva para trabajar en el área de dibujo.

- ▶ ¿A qué herramienta pertenecen las siguientes opciones? ¿Para qué sirve cada una de ellas? Relaciona con una línea las respuestas correctas.



Figuras



Mágicas



Rombo



Hierba



Roseta

Dibuja un rombo relleno de pintura.

Dibuja hierba por donde pasa el cursor.

Repite el trazo realizado dos veces más.

Relaciona con líneas de colores ambas columnas.



○

○

HERRAMIENTA LÍNEAS



○

○

HERRAMIENTA PINTURA



○

○

HERRAMIENTA SELLO



○

○

HERRAMIENTA FIGURAS

Resuelve el siguiente pupiletras:

S	E	L	L	O	T	G	F	E
X	V	N	B	G	R	L	I	Y
Z	Q	C	E	O	U	I	G	U
H	T	R	D	M	S	N	U	P
D	E	S	H	A	C	E	R	W
W	X	R	H	X	K	A	A	X
H	T	F	Y	G	Z	S	S	V
F	O	P	I	N	T	U	R	A



SELLO



FIGURAS



TEXTO



DESHACER



GOMA



LÍNEAS



PINTURA



◆ Observa el siguiente dibujo.

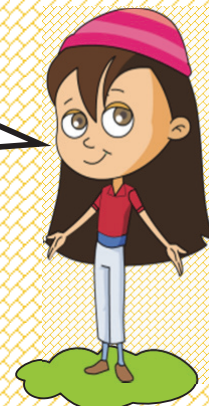


◆ Marca con una X las alternativas correctas:

¿Qué herramientas se utilizaron para dibujarlo?



¡Te reto a realizar el dibujo presentado en esta página! Utiliza todas las herramientas y opciones que has aprendido en el programa TUX PAINT. Coloca tu nombre en el dibujo.





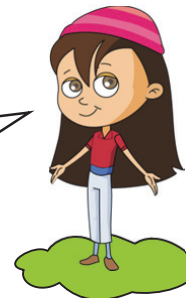
### 3.4. Guardando y abriendo dibujos



¿Cómo podemos abrir una hoja nueva en el programa Tux Paint?

¡Muy fácil!

Este es el ícono que nos permitirá abrir una hoja nueva:

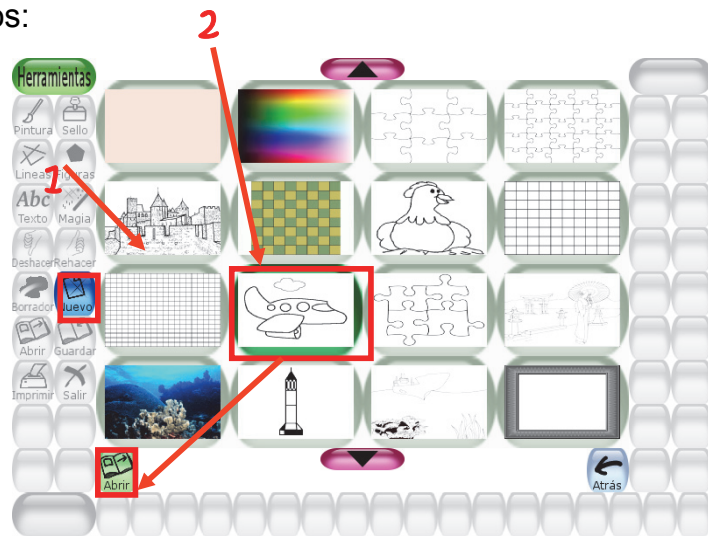


Sigue ordenadamente los pasos:

**1** Elige la herramienta **Nuevo**.

Selecciona la plantilla o el color de fondo que más te guste. Para abrirlo, dale clic en "Abrir" o haz doble clic a la imagen.

**2**



Escoge un color o una imagen para empezar un nuevo dibujo.



**3** Luego, realiza tus dibujos. Estas plantillas pueden ser editadas.



Elige un color y una forma de pincel para dibujar.



Abrir

2

3

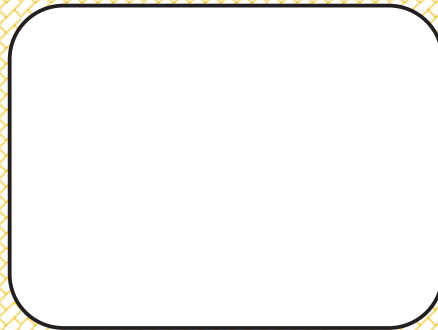
Selecciona la imagen que quieres, luego haz clic en "Abrir".





## Actividad 4

- Dibuja y pinta la herramienta que te ayuda a encontrar los trabajos que guardaste.



- Coloca una V si es verdadera o una F si es falsa cada oración:

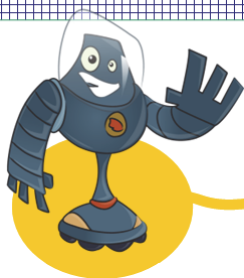
La herramienta **GUARDAR** permite encontrar los dibujos que ya he realizado antes.

La herramienta **ABRIR**, me permite abrir una hoja o una plantilla nueva.

La herramienta **NUEVO** me permite crear una hoja o una plantilla nueva para trabajar.


- Marca con una X la herramienta que te permite abrir tus dibujos guardados.





## ¿Cuánto aprendí?



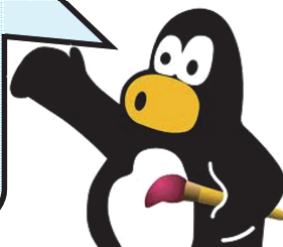
- ◆ Marca con una X la(s) herramienta(s) que pertenece(n) a Tux Paint.




- ◆ Lee y luego crea en TUX PAINT el lugar donde viven los pingüinos.









El lugar donde vivo es muy frío. Está rodeado de mar y tiene témpanos de hielo gigantes. Algunas veces hace sol, y esos días, el oso polar junto a otros pingüinos salimos a nadar en el mar. ¡Nos divertimos mucho! Comemos peces y nos deslizamos en el hielo.

¿Cómo imaginaste el lugar donde vivo?



## Autoevaluación:

Dibuja una  si utilizaste las siguientes herramientas en tu dibujo:

 Nuevo	 Figuras	 Lineas	 Pintura	 Sello	 Mágicas	 Abc Texto	 Guardar

## MÓDULO

## 4

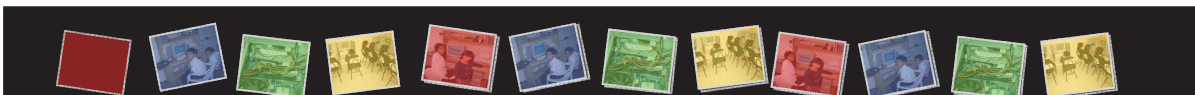
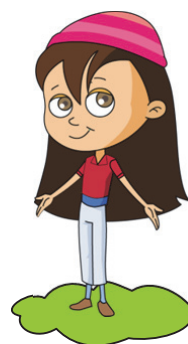
# Navegando en Internet

**Objetivos:**

- ◆ Identificar los pasos para ingresar a **Mozilla Firefox**.
- ◆ Conocer el entorno de **Mozilla Firefox**.
- ◆ Ingresar correctamente a una dirección web.
- ◆ Realizar consultas en páginas web de interés.



*¡Hola! Bienvenidos  
al cuarto módulo.  
¿Están listos?*



## 4.1. Ingresando a Mozilla Firefox



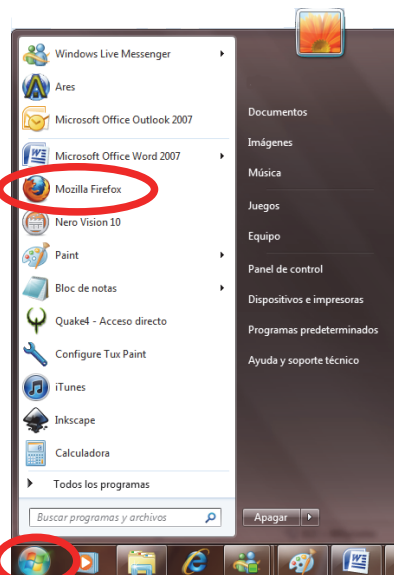
Para ingresar a Internet, debemos utilizar un navegador.  
Por ejemplo, **Mozilla Firefox**.



**En Windows:**

2

1



Observa los pasos que debemos seguir para ingresar a internet.

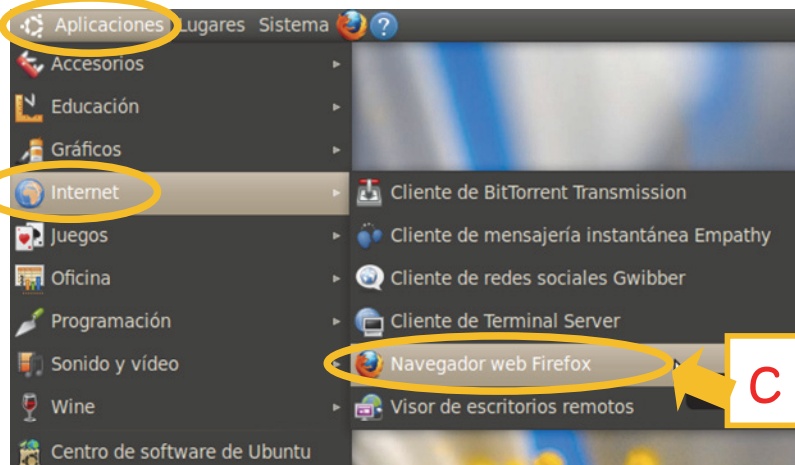


**En Linux:**

a

b

c

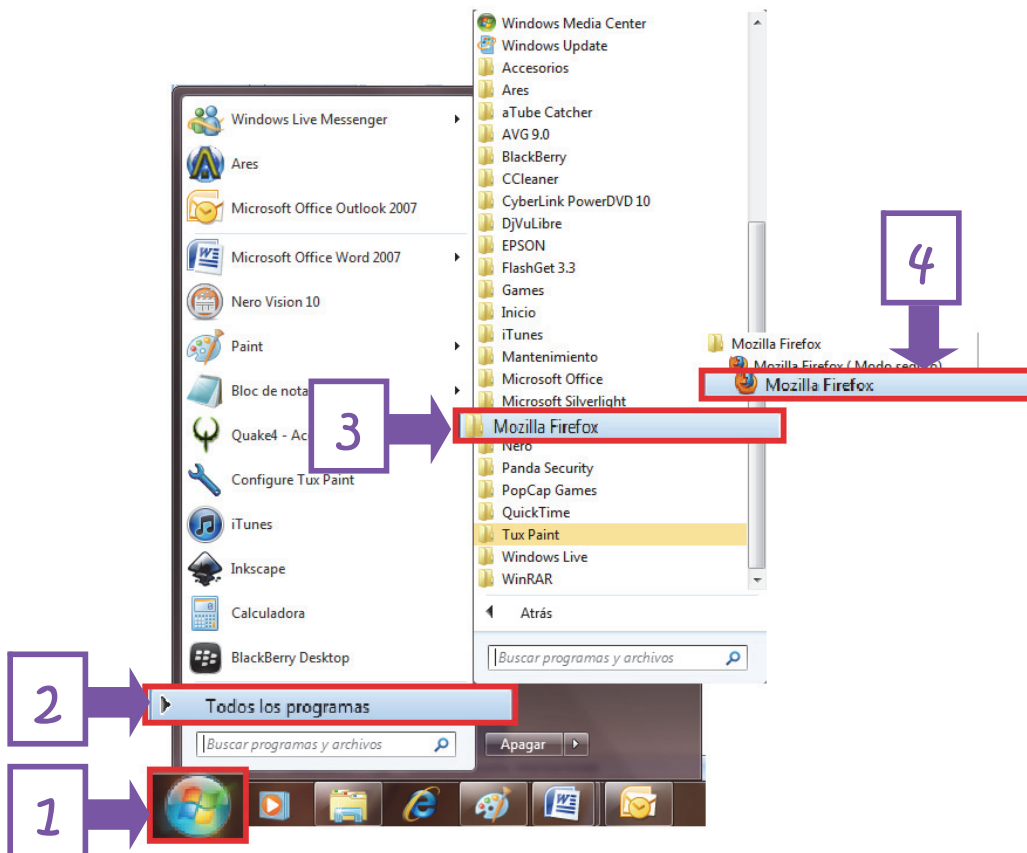


## En Windows:

En Windows, existe otra manera de ingresar a **Mozilla Firefox**.



1. Clic en botón **Windows**.
2. Clic en la opción **Todos los programas**.
3. Buscamos la carpeta **Mozilla Firefox**.
4. Y finalmente, damos clic en el ícono **Mozilla Firefox**.



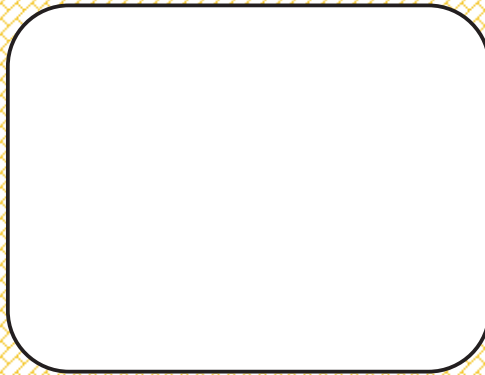
## IMPORTANTE

- Si el ícono de Mozilla Firefox está en el Escritorio de tu computadora, puedes hacer doble clic sobre él e ingresarás rápidamente a internet.



## Actividad 1

- ◆ Dibuja o pega la imagen del ícono del navegador Mozilla Firefox.



- ◆ Siguiendo los pasos que se indicó, ingresa al navegador Mozilla Firefox.

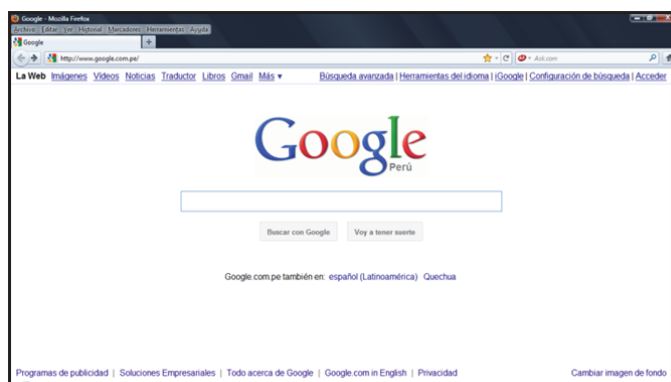
- ◆ Con la ayuda de un adulto, averigua qué otro navegador podemos utilizar y pega su ícono en el recuadro:





## 4.2. Conociendo el entorno de Mozilla Firefox

Una vez que demos clic al **ícono de Mozilla Firefox**, veremos la siguiente pantalla.



Observa las partes que presenta el entorno de Mozilla Firefox.





Conozcamos atentamente cada uno de sus elementos y funciones.

1

## LA BARRA DE TÍTULO

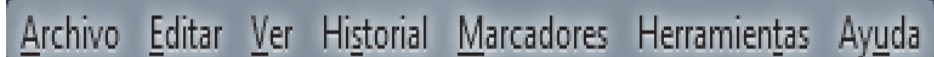
Muestra el nombre de la página que se está visitando y el navegador utilizado.



2

## LA BARRA DE MENÚ

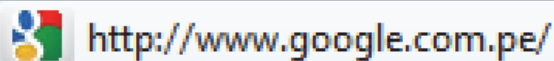
Muestra las funciones fundamentales del navegador Mozilla FireFox.



3

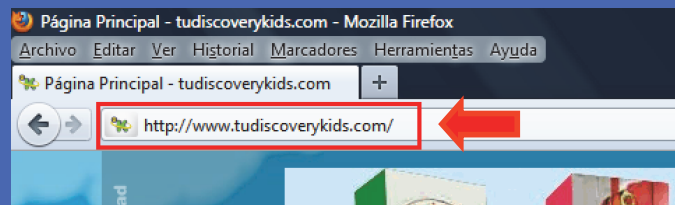
## LA BARRA DE DIRECCIONES

Es el lugar donde se observará las direcciones electrónicas.



### IMPORTANTE

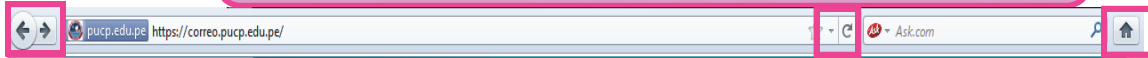
- La dirección de una página web, debe escribirse en la Barra de dirección. Por ejemplo:



4

## LA BARRA DE NAVEGACIÓN

Muestra los botones para retroceder o adelantar las páginas visitadas, detener búsquedas, etc.



La barra de navegación puede tener diferentes formatos, pero siempre encontramos los mismos botones.



Conozcamos para qué sirve cada botón de la Barra de Navegación.



**Botón Atrás:** permite regresar a la página anterior.



**Botón Adelante:** sirve para adelantar a la página Web que visitaste.



**Botón Detener:** presiona este botón si quieres detener la navegación.



**Botón Actualizar:** sirve para actualizar la búsqueda de una página Web.



**Botón Inicio:** permite volver a la página de inicio.



**Botón Historial:** Sirve para ver todas las páginas que observaste durante el día, semana y mes.



Barra de Navegación



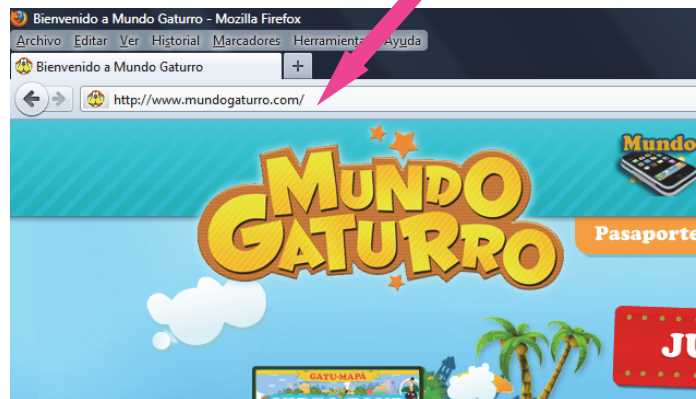
Me encanta la página web de MUNDOGATURRO. ¿Cómo puedo guardarla como una página FAVORITA?



Sigue los pasos y guarda tus páginas favoritas:

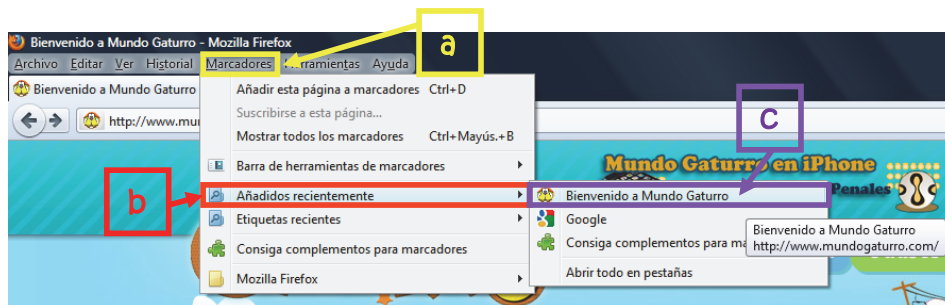
1. Ingresa una dirección a la barra de direcciones. Por ejemplo:

[www.mundogaturro.com](http://www.mundogaturro.com)

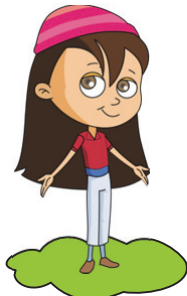


2. Luego, busca en la barra de direcciones el ícono de la estrella. Da un clic sobre él.

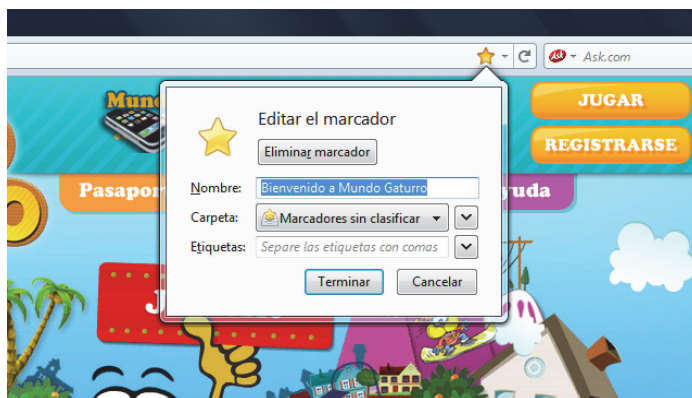
3. Para visualizar dónde se guardó la página, debes seleccionar el menú **Marcadores** y aparecerá tu página favorita.



¿Se puede dar nombre a nuestras páginas favoritas?

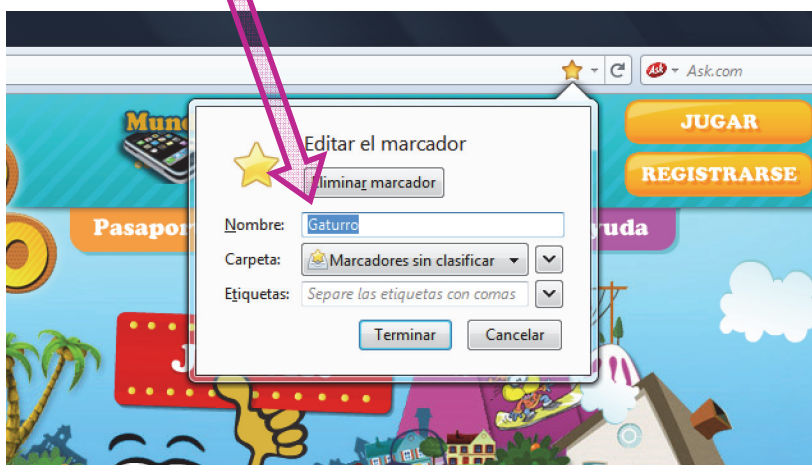


Sí, al presionar una vez más la estrella, aparecerá un recuadro donde podrás editar los datos de tu página favorita como, por ejemplo, su nombre.



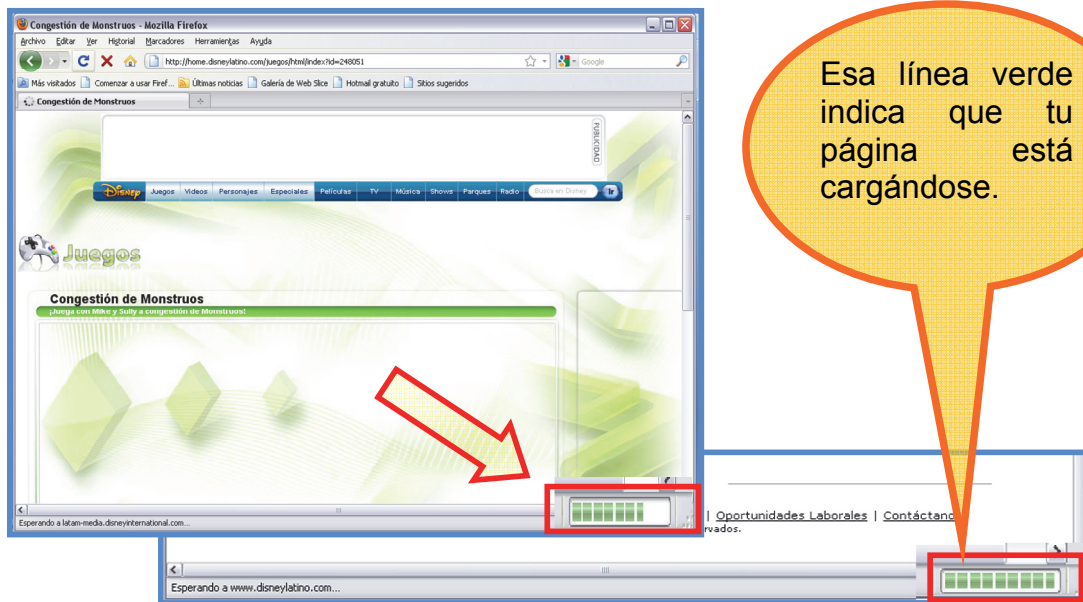
Ahora, guardemos la página de MUNDO GATURRO con el nombre:

**GATURRO**





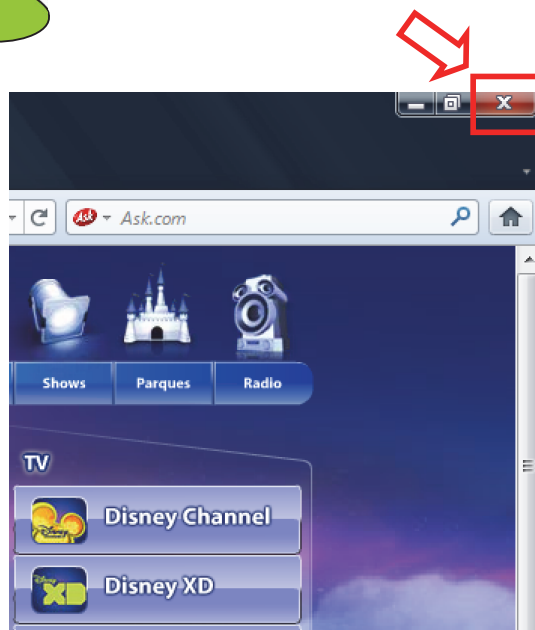
Cuando ingresas a una página web, ¿has observado la parte inferior de tu pantalla?  
¿Qué se muestra?



Esa línea verde indica que tu página está cargándose.



Para cerrar una página, debes presionar el botón .



Este botón se encuentra en la parte superior del buscador.







## Actividad 2

◆ **Relaciona** los símbolos con sus respectivos nombres.

1.



• INICIO

2.



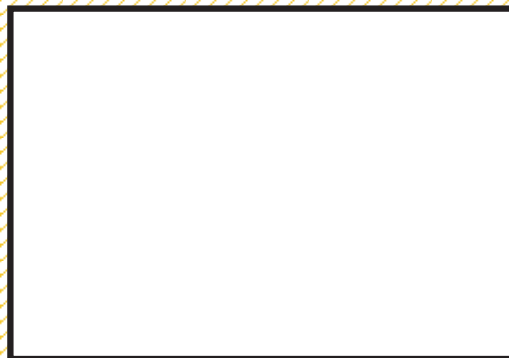
• DETENER

3.



• ATRÁS

◆ Dibuja el botón que te permite guardar tu página como favorita.



### 4.3. Ingresando correctamente a la web



Para **ingresar un sitio web**, puedes hacerlo de **dos maneras**:

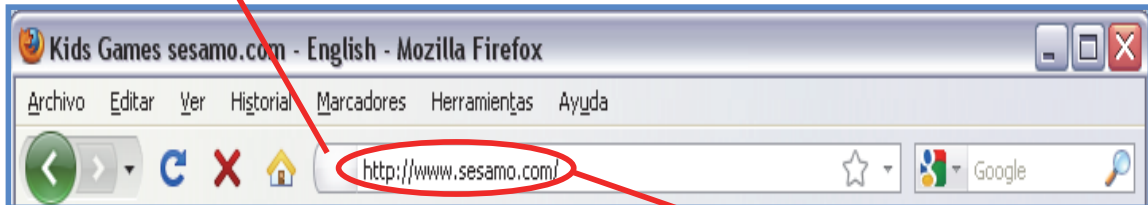
**1** A través de un buscador. Por ejemplo, puedes utilizar **Google**.

Aquí deberás ingresar lo que deseas buscar.

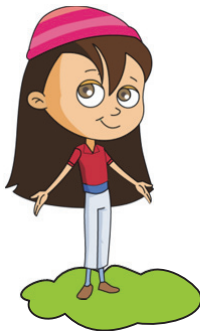


**2** Escribiendo, **en la barra de direcciones**, la dirección electrónica de la página que prefieras. Observa el ejemplo:

**Barra de direcciones**



**Dirección web**



Observa las partes de una dirección electrónica.

El nombre del sitio web: **www.sesamo.com**

Esta indica que se trata de una dirección de la web.

Esta parte pertenece al **directorío** y **archivos** del sitio web.

<http://www.sesamo.com/jigsaw/index.html>

Esto se llama **dominio**.

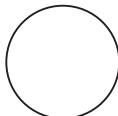


## IMPORTANTE

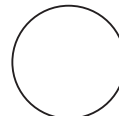
- Recuerda que todas las direcciones electrónicas deberán ser escritas con letras minúsculas.
- “www” es la abreviatura de World Wide Web. En castellano significa Red Global Mundial.



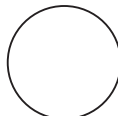
Ordena correctamente las partes de la dirección electrónica colocando los números del 1 al 3.



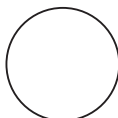
www.mundolatino.org



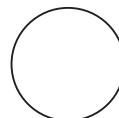
/rinconcito/



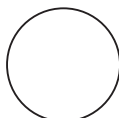
http://



home.disney.es



/juegos/



http://

Ahora, **escribe** correctamente en la barra de direcciones, las siguientes páginas web y **explóralas**.

¿Cuál fue la que más te gustó?

**Enciérrela en un círculo.**



<http://www.supersaber.com>

<http://www.sesamo.com>

<http://www.curiosikid.com>

<http://www.tudiscoverykids.com>



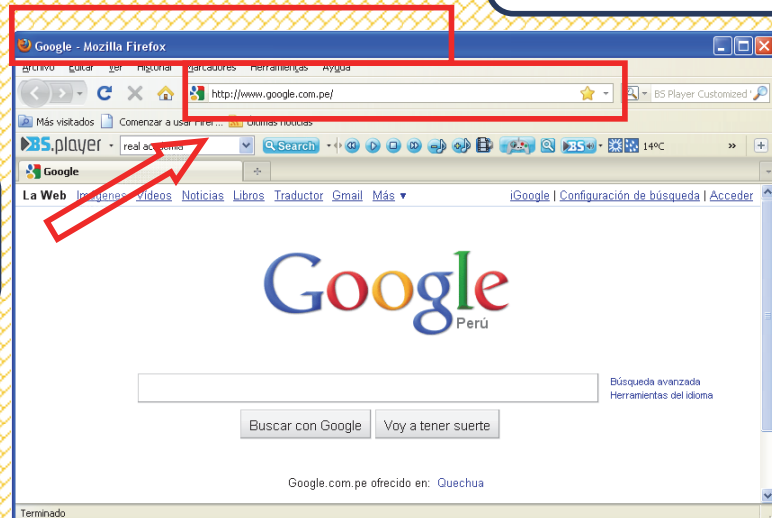
### Actividad 3

- Busca dos páginas de Internet que te ofrezcan diccionarios y escribe sus direcciones electrónicas en estos espacios.

Página de Internet 1:

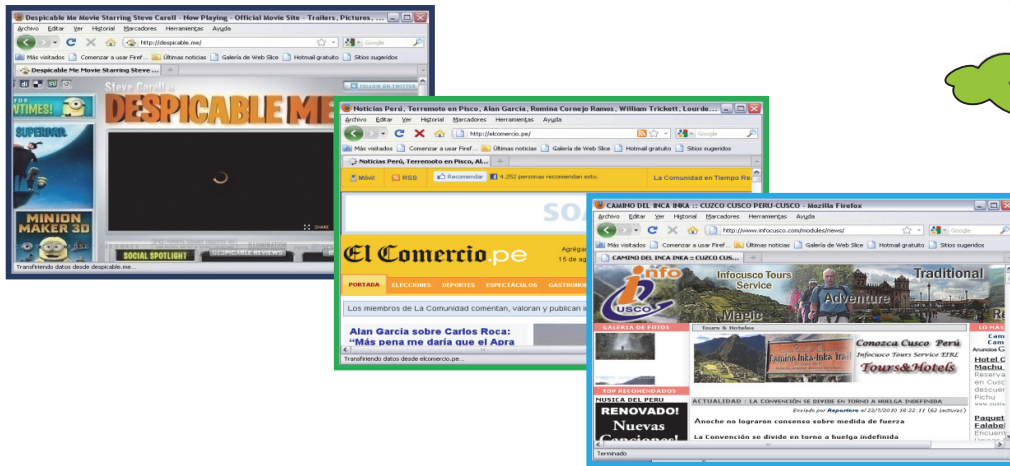
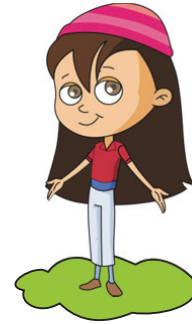
Página de Internet 2:

- Escribe los nombres de las partes señaladas.

## 4.4. Consultar páginas web de interés

En la web podemos encontrar diversas páginas con distinto tipo de información. Observa los ejemplos.



Hay páginas en las que solo hay juegos. Hay otras que son educativas, de deporte, de noticias, etc.



Dibujos para pintar

Música y videos

Deportes

Cuentos y adivinanzas

Salud

Experimentos caseros

Juegos de comunicación

Juegos de matemática

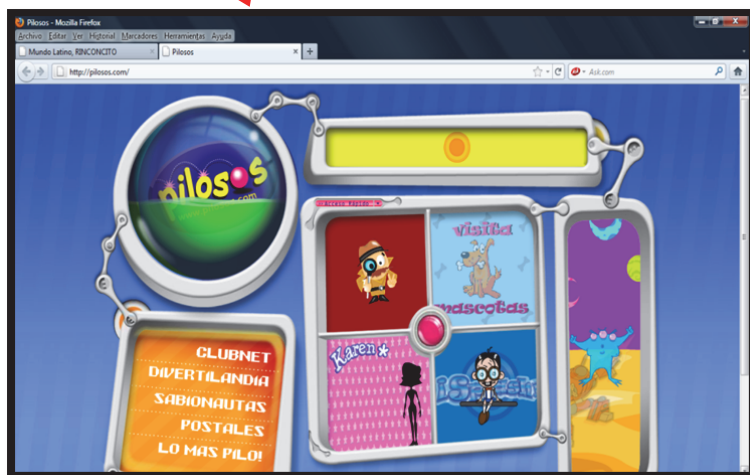
Arte y manualidades



Los buscadores suelen tener una clasificación de temas para facilitarnos el trabajo. Observa los que señala la flecha roja.



Una vez que hemos encontrado los temas que nos interesan, podemos acceder a una de las páginas mostradas haciendo un clic sobre alguna de ellas.





### Actividad 4

- Busca con ayuda de tu profesor dos páginas web que te ofrezcan juegos educativos. Luego, escribe sus direcciones electrónicas.

Dirección web: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Dirección web: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

- Ingresa a la dirección web:  
<http://es.wikipedia.org/wiki/Tiburones>  
 Y escribe en el recuadro qué información presenta.

---

---

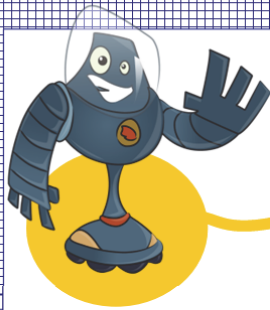
---

---

---

---





## ¿Cuánto aprendí?



Coloca **V** si es verdadero o **F** si es falso, según corresponda.

- Para ingresar a Mozilla Firefox, debes hacer clic en el siguiente icono:




- Google es un buscador de Internet.

Dibuja o pega el ícono de Mozilla Firefox.

- ◆ **Relaciona**, con una línea, la imagen del botón con su respectiva función:



Detiene la búsqueda de una página.



Guarda tus páginas favoritas.



Retrocede las páginas de Internet.

- ◆ **Ingresa** a Internet y busca la siguiente página:  
<http://www.cerotec.net/aplicaciones/pizarra/>.

Responde la pregunta marcando con una **X** las opciones correspondientes.

¿Para qué se creó esta página?

<input type="checkbox"/>	Para jugar
<input type="checkbox"/>	Para aprender
<input type="checkbox"/>	Para pintar
<input type="checkbox"/>	Para aprender adivinanzas
<input type="checkbox"/>	Para leer cuentos
<input type="checkbox"/>	Para hacer manualidades

**Trabajando nuestro proyecto:**

# Proyecto

## Mi afiche y el medio ambiente



Ahora que ya conocemos todas las herramientas del programa Tux Paint y que sabemos usar los buscadores, elaboraremos un afiche acerca de cómo cuidar el medio ambiente.



**¡Presta mucha atención a lo que haremos!**

### I. ETAPAS PREVIAS DEL PROYECTO

Con ayuda de un adulto y haciendo uso de los Buscadores de internet, busca información sobre **cómo podemos cuidar el medio ambiente**.

Anota las 3 ideas más importantes que te hayan llamado la atención:

1. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Selecciona una de ellas y enciérrala en un círculo.



**Trabajando nuestro proyecto:****II. DESARROLLO DEL PROYECTO:**

Crea un boceto de tu afiche. Coloca un **mensaje e imágenes** de acuerdo a la idea que encerraste en la página anterior.



Luego, ingresa al programa Tux Paint y elabora tu afiche utilizando las herramientas aprendidas.

**III. EVALUAMOS EL PROYECTO:**

Ahora que ya terminamos de elaborar nuestro afiche, lo presentaremos a nuestros compañeros y comentaremos lo siguiente:

- ④ ¿Qué buscadores utilizaste para obtener información sobre el medio ambiente?
- ④ ¿Qué herramientas de Tux Paint utilizaste para elaborar tu afiche?
- ④ ¿Por qué es importante cuidar el medio ambiente?

